# العاب الاطفال في اليمن



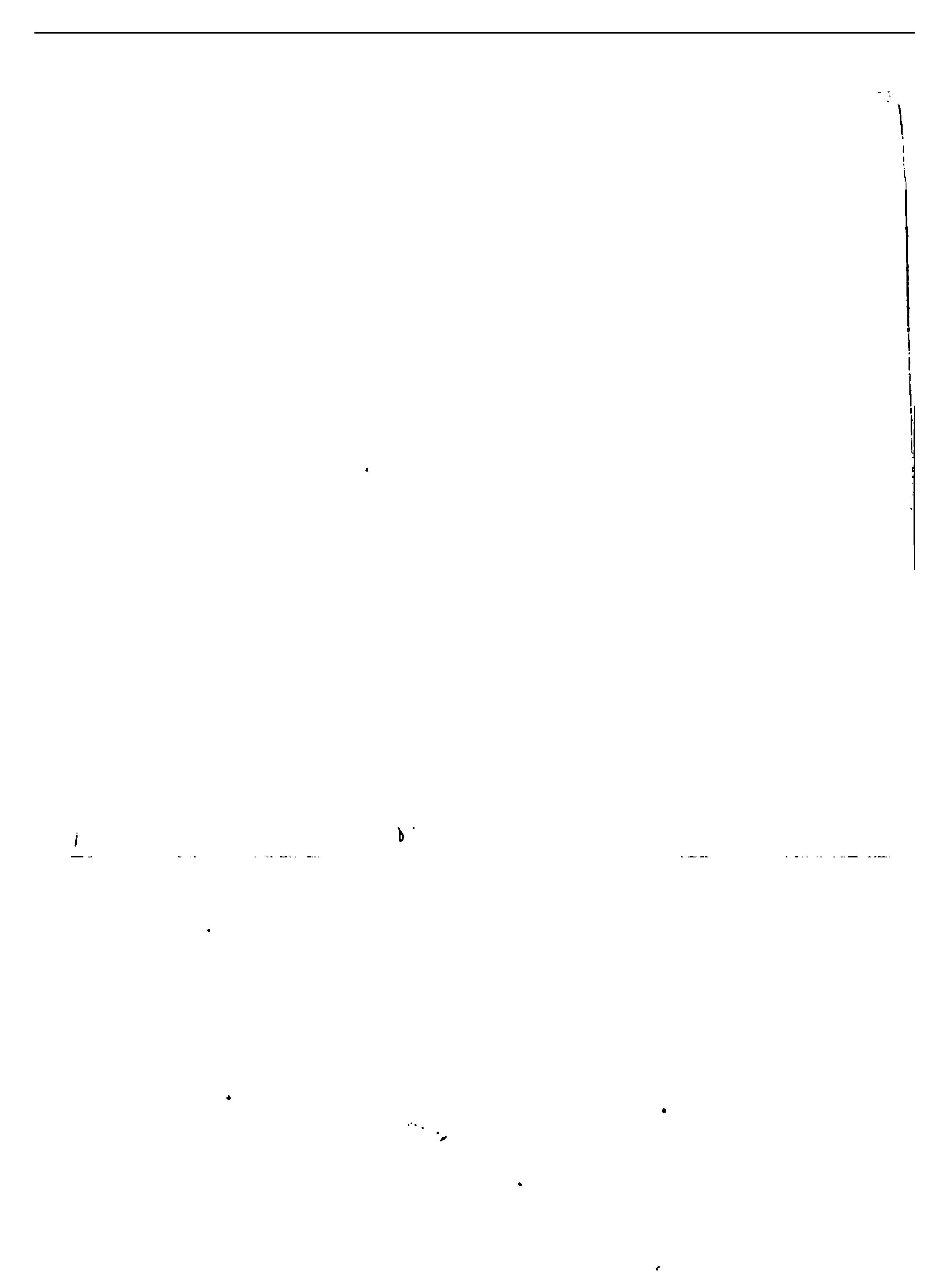
عارف الحيقي

تقديم : محمد عبده سعيد



لمشاركة ونشر كتابك في ارشيف اليمن راسلنا على
books@yemenarchive.com
Yemen Archive
ارشيف اليمن
YemenArchive
yemenarchive.com
جميع الكتب والمواد المنشورة في ارشيف اليمن متاحة للإستخدام التعليمي الشخصي فقط

# ألعاب الأطفال في اليمن



عارف الحيقي

# ألعاب الأطفال في اليمن

تقديم : محمد عبده سعيد

## الاهداء

**إلى من رعيا طفولتي..**

**إلى والديّ..**

**ع. ح.**

# الفهرس

| الموضوع | الصحفة |
| --- | --- |

# الفهرس

# الفهرس

| الموضوع | الصحفة |
| --- | --- |

## تقديم :

**محمد عبده سعيد**

الحمدلله رب العالمين وصلى الله وسلم على خير البرية سيدنا محمد وعلى آل بيته وصحبه والتابعين أجمعين.

أما بعد :

فلاشك إن إرتحال المرء في أسفار غده الجديد قد تستوقفه محطات إستذكار الأمس المتخم بالفعل البشري، وبمفردات إستطراده الإنساني في مراكمة مواريثه التي عنونت صفحات الحياة، ولونتها بفنون خلقها وعطائها تارة، وبعفويتها وبراء صبابتها تارة أخرى حتى إستحال الأمر عمراً يكتب إيامه، ويرسم ملامح عصره، ويحدد كينونته من هذه الأرض الرحبة.

فلم يكن بمقدور أحد الإنسلاخ من عمره، أو التجرد من ملامحه- إن إقتصرت على فصل قصير من حياته- فديدن الإنبعاث والتشكيل محض سلوك متنامي، وتراث يشذب إرادة الخلق، ومهارة الإبداع.. ولعلنا حين نوثق للتاريخ مرح أطفالنا، ونوصف دعاباتهم البريئة ساعة لهوهم ولعبهم، فإن ذلك لايعدو أن يكون تتبعاً لأثر مجتمع حي، وتلمساً لنبضات حياة واعدة، ومقتدرة في الإفصاح عن إمكانياتها المادية، واستعدادتها النفسية لتطويع معطيات عصرها وبيئتها لقبضة الإلهام البشري وإرادة التكوين.

إن هذا الكتاب لايستعرض ألعاب الأطفال وحسب، بل ينقلنا إلى واقع البيئة اليمنية بأصغر وأبسط وأنقى حلقاتها الاجتماعية- والمتمثلة بمجاميع الأطفال.. وربما من خلاله سيكون بمقدور الكثيرين إكتشاف المزيد من

الحقائق عن ماهية الألعاب التي توارثتها الأجيال، وتبلور عنها تراث ثقافة الطفل في اليمن، والتي لو تتبعنا مثيلاتها لتأكد الإحساس لدينا بأنها تشكل حلقة في سلسلة إمتدادات عناصر التكوين التاريخي العربي.

فحقيقة الأمر التي وددنا التعرض لها في مقدمتنا هذه، هي أن الألعاب الرياضية لم تكن في الأصل حكراً على الكبار، بل شملت أفقاً رحباً من الرجال والأطفال، ذكوراً وأناثاً، بدواً وحضراً، وجاهلية وإسلاماً.. حتى أن إمؤ القيس قال واصفاً سرعة عدو فرسه:-

«دريد كخذروف الوليد امره    تتابع مفيه بخيط موصل»

والخذروف : شي يدوره الصبي في يديه بخيط، يُسمع له دوي. كذلك عرف الأطفال والشباب لعبة الكرة في الجاهلية والاسلام، وكانوا يضربونها بعصى معوجة «معقوفة لرأس» تسمى «الصولجان»، وقد وصفها شاعر جاهلي إبان مباراة بها بقوله:

«كرة طرحت بصوالجة    فتلقفها رجل رجل»

كما وصفتها «ليلى الأخيلية» في صدر الإسلام سنة ٤٢هـ، خلال وصفها قطاة كانت تتدلى فراخها:

«تدلت على حص ظماً كأنها    كُراتُ غلامٍ في كساء مؤرنب»

والحص: جمع أحص، وهي الفراخ التي لاريش يكسوها، والكساء المؤرنب: غلاف الكرة المنسوج من الغزل والمخلوط بوبر الأرنب، ويضرب بها المثل لنعومتها ونفاستها.

وقد ورد في كتاب «نثار الأزهار في الليل والنهار، وأطائب أوقات الأصائل والأشجار» لإبن منظور صاحب معجم «لسان العرب»- والمتوفي سنة ٧١١هـ/١٣١١م، قوله:

«الدبوق كرة شعرية، ترمى في الهواء، ثم يتلقاها الغلام ضارباً لها تارة بصدر قدمه، وتارة بالصفح الأيمن من ساقه اليمنى، راداً إياها الى

العلو على الدوام».. وتلك هي كرة القدم بعينها، وكانت تُعمل من الجلد المتين المحشو بالشعر، وكانت في أول الأمر تصنع من الحجارة والآجر، ثم الخرق.. وكانت الكرات المصنوعة من الخرق تسمى «اللّوثة» وجمعها «لوثان»، بل كانت تصنع أحياناً من مادة لينة تشبه المطاط- وإن لم تكن منه. كما كانت تكسى أحياناً بالجلود أو الفراء، وخاصة فراء الأرانب فتبدوا شبه بكرات التنس المعروفة اليوم.

إضافة الى الكرة، كانت هناك أنواع أخرى من الألعاب التي كان يمارسها الاطفال العرب قديماً مثل:

● لعبة الجُلاهُق- بضم الجيم وفتح اللام ثم (هاء) مضمومة ثم قاف، وتسمى أيضاً «البرقيل» وتتكون من قوس يرمى به البندق- وهو طين مدور مدملق- يرمى به الصبيان الطيور، وقد يستبدل الطين بالرصاص.

● لعبة الجُماخ- بضم الجيم وفتح الميم المشددة، وهو سهم لاتصل له وعلى رأسه طين أو تمر ورماد، يصلب فيرمي به الصبيان الطير فيلقبه.. وإذا ما كبر الصبي ترك الُماخ وأخذ النبل.

● الزفن- ويُراد به الحركات الايقاعية التي يقوم بها الأطفال بصورة منفردة أو مجتمعة، وهو مايسمى الآن بـ«الألعاب السويدية».

● السباحة- تلك اللعبة الرياضية التي أولاها الرسول الكريم (صلى الله عليه وسلم) إهتماماً خاصاً فقال : «علموا أولادكم السباحة والرماية وركوب الخيل».

● الجمناستيك- والخفق باليدين- وهو أن يقف الصبي على أطراف قدميه ويمد يديه أماماً وخلفاً ويحركهما بسرعة.

● الحجل- أي المشي على رجل واحدة.. يتسابق الأطفال في هذا النوع من المشي الذي مايزال ممارساً في أغلب الدول العربية.

وكـان الإمـام الـغـزالي يوجب اللعب على الـصـبـيـان كل يوم بعـد إنصرافهم من «الكُتّاب»- أي المدرسة- فقال «إن منع الصبي من اللعب وإرهاقه بالتعليم إنما يميت قلبه، ويُبل ذكـاءه، وينغص عليه العيش حتى يطلب الخيلة في الخلاص منه رأساً»[1]. كما وبلغ من إهتمام الغزالي بلعب الأطفال والأولاد أنه يرى ضرورة حضور الطفل مشاهدة الألعاب، وإن لم يتمكن منها، لانها تروح عن نفسه وتبعث فيه النشاط وتهذب أخلاقه، فاللعب مما ترتاح له النفوس حتى المشاهدة. قال الإمام علي (كرم الله وجهه): ان أحسن الخلق في تطبيب قلوب النساء والصبيان بمشاهدة اللعب أحسن من خشونة الزهد والتقشف بالإمتناع»[2].

أما إبن مسكويه فقد قال : «يجب ان تكون ألعاب الصبيان تناسب أجسامهم الصغيرة ولا ترهقهم، وأن تكون هذه الألعاب جميلة ليستريح بها الصبي من عناء الدرس وينشط للعمل»[3].

أما عتبة بن الزبير فإنه كان من أكثر خلق الله إهتماماً بألعاب الأطفال والأولاد، لانها تجعل الصبي إنساناً قوياً في جسمه، وفي خلقه، فكان يقول: «يابُني إلعبوا فإن المروءة لاتكون إلا بعد اللعب».

لاشك أن اللعب للطفل يمثل عالماً متكاملاً من المتعة الروحية الى التجربة الذاتية والخبرة الشخصية.. فهو ينمي المواهب ويوسع المدارك، ويعلم الإلفة والمؤاخاة، ويغرس الود.. وله أهمية خاصة.. فهو يساعد على أستنفاذ الطاقة الزائدة عند الطفل في نشاط مفيد بدلاً من إستغلالها في نشاط ضاد قد يقود الى إنحراف الطفل.

كما أن العاب الطفل الجماعية تساعد على إزالة بعض السمات غير

(١) سعيد الديوه جي: مجلة الجامعة، تصدرها جامعة الموصل، العدد «٥» السنة الخامسة، ص٤١.
(٢) المصدر نسه، ص ٤١.
(٣) المصدر نفسه، ص ٤١.

الصحية مثل الخجل والإنطواء والأنانية، وتكسب الطفل الميل الى التعاون مع الآخرين، وغير ذلك من الفوائد.

ويجب ان يكون اللعب المسموح به للطفل كالملح للطعام- لايزيد ولا ينقص- فقد قيل قديماً:

«وكل شيء قد طغى عن حدّه فإنه منقلب لضده».

ولابد لنا من التنويه- في هذه المقدمة- الى أن هناك العديد من الكتب القديمة والحديثة التي صدرت بشأن ألعاب الأطفال في مختلف الأقطار العربية مثل العراق والامارات العربية المتحدة والكويت وغيرها.. إلا إن هذا الكتاب يُعد الأول الذي يوضع في ألعاب الأطفال في اليمن.

وهو الأمر الذي يجعله فريداً من نوعه، ومفيداً في موضوعه، بذل له الاستاذ عارف الحيفي جهداً كبيراً لأجل كتابة القدر الأكبر من ألعاب الأطفال الشائعة في مناطق اليمن، علاوة على أنه أغناه بالكثير من الشرح والتحليل والوصف والرسم، لتأكيد سلامة بلوغ المعنى، والمنشأ.

اننا إذ نحرص على نشر هذا الكتاب إنما نرجو توثيق تراثنا الشعبي، وتأكيد أصالته، ومورده الغزير الذي لاينضب عن العطاء.. ولاشك أن جميع المثقفين مدعوون الى ذلك، وتلقى عليهم مسؤولية الحفاظ على كل موارثنا التاريخية والاجتماعية والثقافية، لأنه هي الجزء الثابت من حضارتنا اليمنية، والتجربة المؤكدة التي ينبغي قراءتها في كل زمان ومكان.

والله ولي التوفيق

بسم الله الرحمن الرحيم

## مقدمة

ان المعطيات الأنثرولوجية- المتوفرة أمامنا اليوم عن الإنسان القديم. تتيح لنا - بثقة كبيرة القول بأن ممارسة الانسان للألعاب المختلفة قد ترافقت مع وجود الانسان القديم - انسان المشاعة الأولى - وأثناء ممارسة العمل بالذات.. ذلك أن الانسان قد اكتسب في سياق العمل الاجتماعي - الفردي والجماعي - كمّاً من الخبرات العملية والمهارات الحياتية المختلفة، التي أهلّته لتطويع بعض الظواهر الطبيعية- الى هذا الحد او ذاك- لمصلحته.. ولما كان الانسان بطبيعته كائناً اجتماعياً- تبعاً لمدى تطويعه وسيطرته على الطبيعة المحيطة به- فانه كان بحاجة لنقل خبراته ومعارفه العلمية الى الاحفاد، او بمعنى اكثر دقة فانه كان بحاجة الى العملية التعليمية لتحقيق اهداف ايصال الخبرات والمعارف المكتسبة الى الاجيال التالية.. لقد تجلت هذه الحاجة - إذن- بسبب اجتماعية الفرد، ذلك ان الكائنات الحيوانية على سبيل المثال - لاتحتاج الى هذه العملية بشكل ملح- كون الحيوانات تعتمد في معيشتها على الجوانب الغريزية في بنيتها، وهي الجوانب التي تعفيها من الاحتياج الملح للعملية التعليمية، كونها لاتكتسب أي معارف او خبرات في سياق عملها.

في سياق هذه العملية نشأت الألعاب كإحدى الأركان الاساسية في بنية العملية التعليمية القائمة آنذاك، والمرتكزة في اساسها على النقل المباشر والتلقين... لقد كان لنشأة الالعاب دورٌ هامٌ في عملية التداول المعرفي والخبراتي بدليل ان تعاليم الصيد، ثم السحر والكهانة كانت تأخذ مثل هذه الطقوس والألعاب والرقصات المختلفة.

ومع هذا وذاك فإن الألعاب الناشئة في عصر المشاعية الأولى لم تكتسب طابعاً ايصالياً، بقدرما تجلت ايضاً كإحدى الطقوس المرتبطة بالفرح والاحتفالات الكبيرة للمشاعية.. بمعنى انها بدت تتجلى كإحدى عوامل التسلية المتاحة امام افراد المشاعية.

وبالتأكيد - بنوع كبير من الثقة- بأن الدور الوظيفي الجديد للألعاب - كعامل تسلية- قد أخذ مداه المتسع في الازدياد في مرحلة ظهور الملكية الخاصة، وذلك بسبب الظروف الموضوعية التي أفرزتها مرحلة الملكية هذه.. حيث وجدت الطبقة المالكة امامها المزيد من اوقات الفراغ- لكونها غير مرتبطة مباشرة بعملية الانتاج الاجتماعي - مما دفعها الى شغل اوقات الفراغ هذه برياضات والعاب ذات طابع ترفيهي- بدرجة اساسية -فبالانتقال الى المرحلة الزراعية في التطور الاجتماعي فان الصيد - مثلاً اصبح رياضة ترفيهية للطبقات الثرية- بعد أن كان ضرورة اجتماعية عامة.

ان اولمبياد اليونان القديمة يمثل المثل الصارخ والاكثر وضوحاً لاطروحتنا من ان الالعاب- كعامل تسلية- قد ارتبط انتشارها الواسع بظهور الملكية الخاصة.. حيث كانت اليونان في قمة ازدهارها الاقتصادي والثقافي القائم على اساس ملكية العبيد وجهدهم الخاص.

ولقد اثبت التطور الاجتماعي اللاحق مصداقية هذا الطرح.. حيث تتجلى اليوم بعض الرياضات والالعاب في ارتباطيتها الطبقية إذ نجد ان الفروسية وسباق الخيل قد ارتبطت تأريخياً بالطبقات الاجتماعية المسيطرة في مرحلة الاقطاع.. وذات الشيء يتجلى في هوايات الصيد الجماعي.. والشطرنج- في مرحلة تأريخية محددة والامثلة التأريخية كثيرة في هذا الصدد.

ومع هذا وذاك، فان الالعاب المختلفة لم تفقد طابعها التعليمي السابق..

الا ان المستجد في الامر يتمثل في المنحى المتخلف الذي اتخذه هذا الطابع... حيث بدأت الالعاب (تفقد) اهميتها باعتبارها عاملاً وحيداً ومهماً في العملية التعليمية- خاصة مع التطورات المهولة في المجالات العلمية- والتقنية.. الا انه مع هذا لايستطيع احد الجزم بانعدام الطابع التعليمي العام للالعاب الرياضية المختلفة بشكل صارم.

وقبل الانتهاء من هذه الالمامة التأريخية الخاطفة لنشأة الالعاب وتطورها التأريخي اللاحق فانه تجدر الاشارة الى ان كل مرحلة تأريخية واسعة .. مشاعية، عبودية، اقطاع ..... الخ قد اتسمت بالعابها الرياضية الخاصة.. وباختلاف هذه الرياضات بين الطبقات المالكة والطبقات غير المالكة تبعاً للظروف المادية الملموسة لكل منها..

فاذا كانت الفروسية قد ارتبطت اساساً بمرحلة ازدهار الاقطاع، فان كرة القدم- على سبيل المثال - قد ازدهرت مع بداية ازدهار الرأسمالية، التي ساعدت - الى حد ما- على طبع الالعاب الرياضية بطابع «جماهيري» من نوع معين.. الا ان التطورات اللاحقة في الساحة العالمية - وظهور المنظومة الاشتراكية - قد ساعد، من حيث المبدأ ومن حيث كونها منافساً رياضياً جديداً على اتساع رقعة «جماهيرية» الالعاب والرياضات المختلفة.

ولعل هذا ماتفصح عنه المهرجانات الرياضية ذات الطابع الكوني اليومي..

في ضوء التطورات الاجتماعية الحادثة داخل كل مجتمع على حدة، نشأ العديد من الالعاب والرياضات المختلفة وتطورت تبعاً للتطورات الملموسة في البنية الاجتماعية القائمة في هذا المجتمع او ذاك.. ومع هذا فإن هذا الطرح لايعني أنه نشأت تعددية رياضية في المجتمعات الإنسانية المختلفة. بمعنى أن هذا لايعني ان كل مجتمع قد احتفظ لنفسه بعدد من

الالعاب الفريدة عن المجتمعات الاخرى... بل على العكس من هذا فقد نشأت في هذا السياق تنوعات مختلفة في اطار الوحدة، فالمرحلة التاريخية المعينة قد أفرزت ألعابها الخاصة.. وإن تجلَّتْ هذه الألعاب بأشكال مختلفة في كل مجتمع على حدة - تبعاً للظروف الخاصة الملموسة.

إن مثل هذا الطرح يبرر لماذا تتكرر لعبة مثل «الاستغماية» في مجتمعات عديدة وإن كانت بأشكال متفاوتة الى حد ما.. فوحدة المرحلة التاريخية تعتبر الاساس الاول في المسألة بينما تعبر التنوعات والاختلافات المتعددة عن تجليات هذه الوحدة الواحدة.

(٢)

وبدراسة العاب الاطفال في المجتمع اليمني يتبين لنا أن هذه الألعاب قد عكست خصائص المجتمع بسماته العامة في مرحلة ما من مراحل تطوره.

إن لعبة «البتول» من حيث جوهرها تعتبر لعبة فَلاَّحِيَّةً واضحة- كمهنة - في نفسية الاطفال واكسابهم بعض المهارات المتعلقة بعملية الحراثة من خلال تنمية القدرات على توجيه الثيران- بشكل فردي او جماعي.

فاللعبة.. إذن تعكس خصائص تطور المجتمع في مرحلته الاقطاعية بشكل عام.. مما يعطينا ذلك المفتاح المباشر الذي يمكننا من معرفة خصائص بقية الالعاب المحلية.

فالمعروف من خلال الدراسات الاجتماعية ان شخصية الفلاح تتسم بعدد من السمات الجوهرية التي تدخل في تركيب بنيته الخاصة كذات اجتماعية «فاعلة» ولعل من أشهر هذه السمات تلك التي تتعلق بالخشونة - لظروف العمل الصعبة، وبالحذر والترقب - الناجمة عن الخوف من

المستقبل لانعدام «الثبات» النسبي في ظروف الانتاجية الزراعية، ومن تقلبات ملاك الارض الكبار - الاقطاع، بل وتتسم سلوكياتهم «بالخسة» الفلاحية في بعض مناحيها - والتي تتجلى كنتيجة للظروف المعيشية والاقتصادية السيئة - خاصة أن الفلاح لايضمن ما اذا كان الموسم التالي سيكون جيداً ام سيئاً وذلك في ظروف الاعتماد على الانتاج «الطبيعي» : الامطار وغيرها.

ان كل هذه السمات وغيرها يمكن ملاحظة انعكاسها في العاب الاطفال - خاصة في الريف - بشكل واضح وسهل.. اذ تمثل لعبة «النمر» و «الهيسة» الجانب الخشن في شخصية الفلاح، كما تتجلى فيها الخسة الواضحة، سواءً من خلال الكيفية الخبيثة التي تتم بها عملية تسديد الركلات الى الخصم.

ويمكن للقارئ بعد ذلك استجلاء هذه الخصائص من خلال قراءته للالعاب كلها، ذلك ان ما يهمنا في هذا الصدد القول بأن العاب الاطفال تمثل في مجملها تعبيراً عن الخصائص العامة للمجتمع في مرحلة ما من مراحل تطوره، وهذا هو احد العوامل التي تشكل الأهمية الحاسمة في جمع هذه الالعاب - باعتبارها جزءاً من التراث الشعبي ذي المدلول التأريخي الخاص.

على صعيد آخر فان الدراسة التحليلية للالعاب تبين لنا - بما لايقبل الشك - الطابع «الهمجي» لها، او بمعنى آخر يبين لنا عدم «نقاء» يمنية هذه الالعاب - كما يحاول البعض تفسيرها في اطار من «النسق الاقليمي» المصمت، وذلك ان الالعاب تمثل مزيجاً غير «متجانس» - او بالاصح غير «متسق» - من الالعاب اليمنية والتركية والانجليزية والمصرية، وذلك بسبب التأثيرات الثقافية لحضارات وبنيات اجتماعية متباينة في مستويات تطورها الاجتماعي - الاقتصادي وبالتالي الثقافي والحضاري سواء تم ذلك بشكل سلمي او بشكل غير سلمي -

استعماري.. ومع هذا وذاك فان مسألة عدم «التجانس» او عدم «الاتساق» تظل في الاخير - مسألة هامشية غير ذات معنى.. صحيح أن لعبة مثل لعبة سَتَانْدْ - آب Stand-Up تظل «غريبة» الى حد ما في فم طفل ريفي، الا ان هذا يعني ان اللهبة تجد تعبيرها في الآلية الداخلية لبنية المجتمع، والا لما وجدت في الاساس.. بمعنى أن مستوى التطور الحادث في هذا المجتمع او ذاك وكذا مجمل الظروف الموضوعية المحيطة اصبح مهيئاً لتقبل هذه اللعبة او تلك، حتى في ثوبها الغريب.. وذات الشيء لايسحب نفسه على بقية الالعاب فحسب، بل وعلى كافة المستجدات المختلفة في المجتمع.

كل هذا يعني - في نهاية المطاف - ان البنية الثقافية للمجتمع المعني، بنية مرنة غير متسمة بالجمود او الانغلاق مهما حاول البعض - عن وعي او عن غير وعي، غلق هذا المجتمع او ذاك على نفسه.. وهذا يعني أنه بالرغم من كل السياسات الإمامية لعزل المجتمع اليمني عن «جغرافيا العالم» المحيط وتطوراته الا ان المسألة تظل في الاخير نوعاً محبطاً من محاولة بناء سور دائري وسط البحر لعزل منطقة صغيرة عن الجسد الكلي للبحر.. كما يعني هذا القول بان تلك التصريحات والاطلاقات الصارخة في الهواء بأن مجتمعنا اليمني كان منغلقاً تمام الانغلاق على نفسه (ابان حكم الإمامة تظل مجازية ونوعاً من «الضحك على الذقون» والا كيف تسنى لهم تبرير وجود تلك الافكار الثورية وتلك التطورات الحاصلة في البنية الاقتصادية الاجتماعية التي مهدت لانتصار الثورة السبتمبرية في نهاية المطاف).

ان المجتمعات لا تراوح مكانها كما «انك لاتستطيع نزول النهر مرتين».*

* واحدة من «المقولات» الشهيرة للفيلسوف اليوناني هيراقليطس، والتي تعكس ديمومة التغيير وسيرورته.

## (٣)

وعودة للحديث عن العاب الاطفال في اليمن فان ذلك ينتقل بنا الى تناول الصعوبات والعوائق التي تقف أمام الباحث، قبل الحديث عن المميزات والخصائص أو ما الى ذلك من الجوانب التي ترتبط بهذه الالعاب السائدة.. حيث يصطدم الباحث في التراث الشعبي المتداول – عادة – بانعدام المراجع والدراسات والبحوث المتعلقة بهذا الجانب.. وفي هذا الصدد يقول الباحث الكويتي : سعيد مرزوق الشحلان : «أن احسن كتاب حديث اطلعت عليه يتحدث عن الالعاب المعروفة عند العرب قديماً وهو كتيب يقع في ٦٧ صفحة – اسمه (لعب العرب) مطبوع عام ١٩٤٨م) تأليف العلامة المصري احمد تيمور باشا وهو كتيب ممتاز يشكر مؤلفه جزيل الشكر بجمع هذه الالعاب وشرحها وذكر المصادر العربية القديمة التي اعتمدت عليها كل لعبة»[١].

ولعل اهم الكتب العربية القديمة التي اهتمت بالالعاب الشعبية هي «كتاب لسان العرب لابن منظور» و «المخصص» لابن سِيْدِه، و «القاموس المحيط» للفبروز ابادي و «تاج العروس في شرح القاموس» للزبيدي وغيرها من المراجع العربية القديمة»[٢]

كما أن «ابن سيف الاندلسي تحدث عن الالعاب في الجزء الثالث عشر من كتابه من صفحة ١٦ إلى ١٩، وذكر ٢٨ لعبة».[٣]

وأما على الصعيد المعاصر فهناك قلة – حسب اطلاعي – اهتمت برصد التراث الخاص بالالعاب الشعبية – عموماً – والعاب الاطفال، خصوصاً يمكن ذكر بعضهم على سبيل المثال.

(٢) سعد مرزوق الشحلان : الالعاب الشعبية، في الكويت والخليج العربي وعلاقتها بالالعاب العربية القديمة.. مجلة التراث الشعبي.. العددان الثالث والرابع لعام ١٩٨٤م.. العراق ... ص ١٥١ .

(٢) نفسه

(٣) نفسه.

١- حسن قدوري : العاب الاطفال في العراق.

٢- سيف مرزوق الشحلان : الالعاب الشعبية في الكويت.. الجزء الاول ١٩٧٠م.

بالاضافة الى عدد من الباحثين الذين سبق لهم نشر بعض الدراسات المتفرقة حول هذا الموضوع في مجلة «التراث الشعبي» العراقية وكذا مجلة «المأثورات الشعبية» القطرية.

إن هذه الشحة في المراجع والدراسات المتعلقة بألعاب الأطفال تتعلق بجانب مهم في بعض مكونات الثقافة - ربما الموروثة عن «الثقافة الاستعمارية» القديمة منها والحديثة - ربما لاسباب خاصة تتعلق بنا - وهي عدم تقديرنا لأهمية تراثنا المدون او المتداول او القادم الينا عن طريق الخبرات أو ما الى ذلك، ولعل ذلك مايتجلى في بعض الكتابات بما يعرف بـ«عقدة الاجنبي».

كما ان «الالفة» مع الاشياء، والتعود عليها يمثلان عائقين موضوعيين أمام ضرورة التعامل الموضوعي مع التراث، أيّاً كانت مصدره، وأيّاً كان شكله، فاعتياد الناس على اشياء عايشوها منذ الصغر، وترعرعوا معها وعليها، تجعلهم - احياناً - يفقدون تقويمهم الواقعي او الموضوعي لها.

وهذا العامل بحد ذاته يقف عائقاً أمام نشاطات الباحث في التراث المتداول على وجه الخصوص اذ يعتبره الناس «ممايجل العقلاء عن البحث فيه»[1]

بل ويتعاملون معه بنوع من «السخرية» المبطنة ان لم تكن العلنية.

واذا كان بالامكان التعامل مع هذه المتغيرات - بهذا الشكل او ذاك -

---

(١) حسين قدوري : لعب واغاني الاطفال في الجمهورية العراقية.. دار الرشيد للنشر السلسلة الفولكلورية (١٦) .. ١٩٧٩م .. ص ١٥

فان الباحث يصطدم بقلة الامكانيات النقدية المتوفرة لعمله التوثيقي هذا.. وذلك لانعدام الجهات الممولة او المثبتة للبحث... وبالتالي فان نفقات العمل بكامله تلقى على كاهل الباحث المعتمد، وفي الغالب على ايراد الوظيفة الحكومية التي يكون مرتبطاً بها.

وعموماً : فان هذه المتغيرات تمثل اللبنات الاساسية لتشكل «سوراً صينيا» يقف بشكل «سافر ووقح» امام اي طموحات في هذا الصدد.

اما على صعيد الصعوبات والعوائق ذات الطابع التقني او الفني فانها تتمثل في مجموعة معقدة ومتشابكة، فعلى صعيد اول فان الباحث يصطدم اول مايصطدم بواقع اللعبة او مصممها الاول، واذا كانت هذه النقطة تمثل الصعوبة الاساسية فلكون الالعاب تنشأ في السياق العام لممارسة اللعب وربما لم يكن لها مصممٌ خاصٌ، بقدر ماتكون اللعبة قد خضعت لكثير من التطويرات والتطورات في سياق سيرورتها التأريخية.

كما أن الباحث - غالباً - لايستطيع الوقوف - على وجه الدقة- على الفترة الزمنية المحددة التي نشأت فيها اللعبة وإن كان يمكنه من خلال طبيعة اللعبة نفسها ودلالاتها ان يتعرف على مرحلتها التأريخية بشكل عام.

وعلى صعيد ثالث فان الباحث يقف موقف الحائر - احياناً أمام التنوعات الكمية للعبة الواحدة، التي تلعب بأشكال متعددة بل وبتسميات مختلفة. ومايجعل الباحث حائراً في هذا الصدد يتمثل في اي الاشكال تتجلى فيها الاصول الحقيقية للعبة.. واي التسميات هي التي تعبر عن اللعبة خير تسمية.

ويمكن الاشارة - هنا - الى أن الالعاب الواردة - غير المحلية - يمارسها الاطفال - عادة - دون ان يتساءلون عن اسمها، الذي ينشأ في السياق اللاحق لممارسة اللعبة.

(٤)

وعموماً، اذا كانت الالعاب عامة، والشعبية خاصة تتطلب كل هذا الجهد والعناء ففيمَ تتجلى اهميتها؟! او بمعنى آخر ما هي اهلية اللعب بالنسبة للطفل؟.

الحقيقة ان أهمية اللعب للطفل لايمكن اختزالها او حصرها في عدد من النقاط السريعة والعابرة، لان اللعب بالنسبة له يمثل عالماً متكاملاً من المتعة الروحية الى التجربة الذاتية رالخبرة الشخصية ومع هذا وذاك فإننا سنحاول هنا ان نعرض اهمية اللعب للطفل بشكل خاص وللمجتمع الذي يعيش في إطاره بشكل عام.

يقول الدكتور فاروق عبدالحميد اللقاني في معرض حديثه عن اللعب وأهميته: «وللعب بصفة عامة أهمية خاصة بالنسبة للصغار تتمثل في فائدتين اساسيتين : اولاً : ان اللعب يساعد على استنفاد الطاقة الزائدة عند الطفل في نشاط مفيد، بدلاً من ان يستغلها الطفل في نشاط ضار قد يؤدي الى انحرافه او الى ايقاع الاذى بالآخرين.

ثانياً : ان الالعاب الجماعية، بصفة خاصة تساعد على ازالة بعض السمات غير الصحية مثل الخجل والانطواء والانانية، وتكسب الطفل الميل الى التعاون مع الآخرين وما ينبغي ان يتحلى به من صفات الروح الرياضية السليمة، بالاضافة الى المهارات التي تتطلبها المشاركة في العمل الجماعي»..[١]

كما ان اللعب - وهذا هو الاهم - يكون - دائماً - قادراً على اشباع العوالم الروحية - الجسمية في بنية الطفل الداخلية لانطوائه على عدد من المتغيرات الروحية المختلفة كالفكاهة والمرح، والمتعة، وتحقيق الذات، التفرد، التضامن مع الآخرين.. الخ.

(٢) اميمه كامل.. مشاكل الطفل الاول.. منشورات اقرأ سلسلة المكتبة الطبية.. بيروت - لبنان - ص ٢٠٩

على صعيد آخر فان أهمية اللعب.. ترتبط بهذا الحد او ذاك - بالنسبة للطفل او بالنسبة للمجتمع - بامكانياته الذاتية في التعليم.. «وهنا لايجب ان نقول ان وقت التعليم مازال بعيداً.. والخبرات تكتسب في المدرسة.. فالواقع ان كل ذلك يجب ان يبدأ مع اول نشاط يمكن ان يؤديه الطفل.. حتى وان كان مجرد داخل المنزل..».. [1]

واذا كان هناك من يفرق بين التعليم باعتباره اكتساباً لمعارف ومهارات منظمة - عن طريق المدرسة او الروضة، او الجامعة حتى بين التعليم باعتباره اكتساباً لمعارف ومهارات بشكل عفوي غير منظم [2]

فان الامر لايختلف كثيراً بالنسبة لنا، حيث نرى انه «من الضروري ان يستعمل الطفل يديه وهو يتسلى بهذه اللعبة.. ومن الضروري ان تحرك اللعبة خياله.. وان تكون وسيلة لاكتساب خبرات جديدة» [3]

لأن اللعبة بذلك تحقق ثلاثة ابعاد في التعلم او التعليم العفويان:

١- الجانب الحركي.

٢- الجانب العقلي.

٣- الجانب التأريخي «التراكمي» اكتساب الخبرات المتعددة في فترات زمنية مختلفة ومتعاقبة.

أما عن آلية التعليم العفوي فان نشاط الطفل يمر بثلاث مراحل، كما يوضحها المثال التالي :

في المرحلة الاولى : يرى الطفل اللهب ولايعرف ما معنى «لهب» وفي حالة مندفعة يحاول ان يمسك به.

---

(١) د. فاروق عبدالحميد اللقاني : تثقيف الطفل : فلسفته واهدافه، مصادره ووسائله (سلسلة) كتب علم النفس.. الناشر منشاة المعارف بالاسكندرية - مصر.. ١٩٧٦م.. ص ٦١

(٢) كما في الكتابات المدرسية.

(٣) نفسه.

في المرحلة الثانية : يستوعب الطفل معنى «اللهب» ويدرك معنى الحرارة والألم وتجربته - هنا - اصبحت مفيدة (غرضية او ذات هدف).

وفي المرحلة الثالثة : يبدأ الطفل بادراك الاحتمالات والعلاقات الجديدة[1]

وهذه الطريقة تعرف في التعليم بالطريقة التجريبية وهي ليست الطريقة الوحيدة في التعليم عموماً فهناك التعلُّم بالخطأ والصواب وهناك التعلم عن طريق الآخرين، الى آخر ما تحفل به كتب التعليم او التعلم.

على صعيد آخر يقول الباحث اسامة فوزي : «ولأن التعليم طرق أبواب المنطقة في وقت متأخر جداً فان دور الالعاب الشعبية كان متعاظماً اذن، لانها بشكل غير مباشر، وسائل تعليم وتدريب عفوي اختياري : ابتكرها الوجدان الشعبي للطفل...»[2]

وعموماً فان فوائد اللعب الاجتماعية ستتنامى وتتعاظم اذا ما تم اللعب بشكل موجه اجتماعياً - عبر روضات الاطفال والمدارس - وبشكل منظور ومتنامٍ مع تطورات احتياجات الطفل نفسه ومع التطورات الثقافية الحاصلة في البنية الاجتماعية العامة.

(٥)

تتميز ألعاب الاطفال - في اليمن - بعدد من المميزات المختلفة التي تعطي لهذه الالعاب تميزها وتفردها ومن هذه المميزات نورد مايلي :

---

(١) C. Aggarwal Theory and Principles Of Education Vilas Pubishing House, PVTLtd, New Delhi - (Second Edition). ترجم الفقرة مشكوراً : الزميل علي الفزيلي..

(٢) اسامة فوزي.. ألعاب الأطفال الشعبية في الامارات العربية المتحدة.. مجلة التراث الشعبي. العدد الرابع - السنةالحادية عشر ١٩٨٠م- العراق- ص ١٤٦.

**١ـ أصالتها:**

والأصالة لاتؤخذ هنا بمعناها «المبتذل» باعتبارها «نقيضاً» للمعاصرة او باعتبارها «معادلاً» موضوعياً للماضي بقدرما تعني المعادل الموضوعي الذي يختزل – او تتكثف في اطاره بالاصح – المعاني التالية:

أ– التفرد ب– الابداع.

جـ– كونها تعبيراً موضوعياً عن الحاجات الذاتية والموضوعية الناشئة اجتماعياً..

وهذا لايتنافى مطلقاً مع واقع الالعاب الدخيلة – او غير اليمنية – ذلك لان اصالة اللعبة تنشأ حينها تبعاً لتوافر عناصر الاصالة السابقة الذكر.. وبمعنى آخر لان آلية التطور الداخلي اصبحت في مستوى أكثر تطوراً عن ذي قبل بما يسمح لهذه الالعاب بالانتشار فهي اذا لم تأت من الخارج فإنها ستنشأ من الداخل وإنْ بأشكال مختلفة.

**٢ـ مرونتها:**

ونقصد بالمرونة هنا، قابليتها للتطور في اطار التشكيلة الاجتماعية – التأريخية التي نشأت الالعاب في سياقها العام.. وهي المرونة التي تتجلى من خلال «التنوعات» المتعددة للعبة الواحدة سواء على صعيد تطورها الداخلي او على صعيد اختلافاتها المناطقية – اي بين منطقة وأخرى.

**٣ـ اغناؤها للعوالم الروحية لدى الاطفال:**

وفي هذا الجانب تتجلى واحدة من اهم مميزات اللعبة أيًا كانت. لان اللعبة حين تفقد صلتها الروحية بالطفل تكفي عن ان تكون لعبة بالمعنى

الدقيق للكلمة.. ولعل ذلك يبرز من خلال تحقيقها لواحدة من المكونات التالية : على سبيل المثال - او المجموعة منها :

١- الفكاهة والمرح.

٢- الانشراح وتدفق الفرح

٣- المتعة

٤- تحقيق ألذات والتفرد الفردي

٥- الاحساس بالجماعة والتضامن مع الآخرين.. الخ.

**٤- توافقيتها:**

هنا تتجلى واحدة من مميزات الالعاب الخاصة بالطفل - في اي مجتمع كان، فاللعبة القادرة على خلق «التوافق» الروحي او «النفسي» والاجتماعي - ايضاً - بين الطفل وبين المجتمع المحيط به تكون هي اللعبة الاكثر نجاحاً بل واللعبة الاكثر شعبية بين الاطفال. فيما اللعبة التي تفتقد هذا العنصر تفقد - هي ذاتها - دواعي وجودها - واستمراريتها.

إن أهمية عنصر «التوافق» هذا ليست خرافية في حد ذاتها بقدر ما هي حقيقية وواقعية ولعل ذلك مايمكن استكشافه او ملاحظته من خلال الحركات التقليدية التي يمثل بها الطفل عالم الكبار ومحيطهم، لعبة «العروس والعروسة» المثال الصارخ - في هذا الصدد.

**٥- هدفيتها:**

تعكس كل لعبة من العاب الاطفال هدفاً محدداً يمكن استجلاؤه بشكل واضح من خلال السياق العام للعبة ذاتها الى درجة انه يمكن القول - بهذا الحد او ذاك من «الصحة» - إن اللعبة نفسها قد صممت وفقاً لهذا النسق او ذاك لخدمة هدف معين ومحدد.. وهذا الطرح لايتنافى تماماً

مع القول بأن اللعبة تنشأ في السياق العام لنشاطات الاطفال. ذلك ان اللعبة تنشأ اولاً، إلا أن تبني المجتمع لها لاحقاً يتأتى من ان اللعبة تتطابق - بأي شكل كان - مع الاهداف الاجتماعية الناشئة في المجتمع قبل نشأة اللعبة ذاتها.

وعموماً فان هدفية اللعبة تتجلى في عدد من النقاط المختلفة «فبعض الالعاب يساعد على التركيز الذهني، وبعضها يدعو الى الابتكار وقدح الفكر، وهناك العاب جماعية تغرس روح الجماعة والعمل المشترك وهناك العاب فيها تكريس لمبادئ المسالمة والحب والديمقراطية وغير ذلك، الى جانب العاب الحرب والعنف..» (١)

كما تتجلى هدفية اللعبة ايضاً في بعدها التعليمي الرامي الى إكساب الاطفال عدداً من المهارات الفنية والحركية والجسدية بالاضافة الى ماسبق ذكره.

**٦- طبقيتها:**

ويتجلى ذلك في اختلاف طبيعة وخصائص بعض الالعاب لدى طبقة معينة عن خصائص وطبيعة العاب الطبقة الاخرى، ويعود ذلك بالدرجة الاولى الى اختلاف الخصائص الثقافية والاجتماعية بين هذه الطبقة وتلك.

وان كان من الملاحظ ان كثيراً من العاب الاطفال في اليمن تمارس من خلال كل الطبقات والشرائح والفئات الاجتماعية المتباينة كلعبة «الحادي» مثلاً.

**٧- موسميتها:**

يلاحظ ان الاطفال لايمارسون العابهم بشكل مستمر زمنياً بل إن

---

(١) اسامة فوزي.. مرجع سابق.

هناك العاباً تتناسب وفصل الصيف دون الشتاء، وهناك العاب ترتبط بالربيع دون الخريف.. الخ - فلعبة «الخلاف» مُثلاً لاتمارس في الصيف، لكون جميع المدرجات مليئة بالزرع، ويمكن القياس على هذا فيما يتعلق بطبيعة الالعاب الاخرى، وعموماً فإن الالعاب التي تحتاج الى حركة طويلة لاتتم ممارستها في الصيف - نظراً لظروف الزراعة، وإن كان يتم استثناء المدن من عامل الزراعة هذا.. ومع هذا فان هناك آلية مجهولة تحكم موسمية الالعاب لدى اطفال المدن... فمثلاً لايعرف - على وجه الدقة - السبب الحقيقي لممارسة العاب «الربالات» و «الفتاتير» بتعاقبهما واحدة وراء الاخرى - قبل فترة الامتحانات من كل عام، ولماذا هذه الالعاب بالذات دون غيرها، ثم لماذا تخبو جذوة إثارتها وبريقها في الاجازة الصيفية.

**٨- تنوعاتها وتعدديتها :**

وذلك مايتجلى من اختلاف تسمياتها وأشكال لعبها بين منطقة واخرى وهي مسألة سبق التعرض لها في مكان آخر من هذه المقدمة.

**٩- تناسبها لمحدودية المكان :** (تراجع الفقرة ٧ : حول الموسمية)

كما يظهر ذلك في العاب الفتيات «كالقِار» وغيرها.

**١٠- انطواؤها على بعض القيم والمفاهيم الجمالية** كالتناسب، والتناغم، والإيقاع الهارموني.. كما في لعبة «عبدالله السلال» وغيرها..

تختلف الكيفية التي تتم بها عملية تقسيم الاطفال الى فريقين متساويين عددياً تبعاً لاختلاف الالعاب نفسها والحقيقة انه ليست هناك قاعدة ثابتة يتم بموجبها اختيار طريقةٍ مَّا للعبةٍ ما، بقدرما نجد ان هذه الطريقة او تلك

ترتبط ارتباطاً عضوياً – في بعض الاحيان – بهذه اللعبة او تلك، كما في لعبة «مكشوف» التي ترتبط بطريقة : حجرة.. بجرة ارتباطاً اساسياً، بل و «جوهرية» في ذات الوقت.

وعموماً فإنه يمكننا إجمال هذه الطرق – اختصاراً – فيما يلي :

**١ـ حجرة ـ بجرة :***

يقف الاطفال بشكل دائري، ويتولى احدهم القيام بعملية ادارة «القرعة» فيما بينهم.. حيث يردد القول :

حجرة..

بجرة

قال لي ..

ربي :

أعدّ..

العشرة..

واحد

اثنين

ثلاثة

......

عشرة

وأثناء ترديده هذا، فانه يقوم بوضع يده على صدر كل طفل، اذ الاشارة باتجاهه، وذلك مع كل كلمة يقولها .. ومن يقع عليه لفظ «العشرة» فانه يخرج من اطار الدائرة.

وهكذا تستمر العملية حتى يتبقى طفلٌ في الاخير يكون عليه النهوض

* يبدو ان لفظ: بجرع، اصله «بقره» وقد نشا الاختلاف نتيجة اللهجة.

باعباء اللعبة – او الدور الرئيسي فيها :

**٢ـ كلوا بامية:**

وهي طريقة مصرية من حيث منشؤها وطابعها حيث يقف الاولاد بشكل دائري متماسكين بالايدي، ثم يبدأون بتحريك ايديهم نحو الداخل ومن ثم ردها الى الخارج (خارج الدائرة) مرددين، بشكل ايقاعي متلائم مع حركة الايدي :

كلو «بامية»

كلوا «رز»

وحين يصلون الى كلمة «كلوا» في الشطر الثاني، فانهم يفكون وثاق ايديهم – ببعض – ويسعى كل طفل الى وضع إحدى يديه على الآخرين، قائلين حينها كلمة : «رز».

وعلى العموم فااذا كانت جميع ايدي الاطفال في وضع متشابه عدا واحداً، فان هذا الواحد يخرج من الدائرة لتدار اللعبة من جديد وهكذا حتى يبقى طفل واحد في الاخير يتحمل هو اعباء اللعب .. سواء استخدمت الطريقة للعبة «مكشوف» او «الغماية» او ما الى ذلك من الالعاب المشابهة.

ويلاحظ انه لكي تتم اللعبة يشترط الآتي :

١- ان يكون هناك طفلٌ واحدٌ تختلف وضع يديه عن الآخرين : فاذا كان جميع الاطفال يضعون أيديهم في وضع الراحة على الراحة بينما كان هناك طفلٌ واحدٌ يضع قفى يده على راحة اليد الأخرى اعتبرت وضعيته «متفردة» فيخرج.

٢- اذا كانت جميع أوضاع الايدي متشابهة تعاد الكرة مرة.

٣- اذا كان نصف الايدي في وضع معين والنصف الثاني في وضع

آخر اعيدت اللعبة.. ويكفي هنا ان يكون هناك طفلان مختلفان في وضع ايديهما لتعاد اللعبة.

وعموماً فان هذه الطريقة تفقد فعاليتها اذا كان عدد الاطفال كثيراً، أمّا حين يكون العدد قليلاً - خمسة كحد أعلى - فان اللعبة تكون مثيرة حينها.

ولعل من الأهمية هنا الاشارة الى ان الاولاد يستخدمون هذه الطريقة لخدمة لعبة معينة وتحقيق هدف معين : اختيار الطفل الذي سيقوم «بالاستغماء» مثلاً، فانها تستخدم - احياناً- من قبل الفتيات كلعبة اساسية.. بالاضافة - طبعاً - الى كونها وسيلة لتحقيق لعبة ما بالنسبة لهن.

**٣ـ هب لي.. خذ لك ـ**

وفيها يتم اختيار طفلين - اتفاقاً- من بين المجموعة فيما يقف الآخرون جانباً.. يمسك الطفلان بيدي بعض - يتصافحان - ويقول احدهما- تبعاً لموافقة الطرف الآخر باعطائه اولوية الاختيار : هب لي..

فيقول الثاني : خذ لك..

فيقول : فلان..

حينها ينتقل الـ«فلان» ليقف خلف الطفل الذي اختاره ثم تعاد الكرة من جديد، على ان يبدأها هذه المرة الطفل الثاني.. اي انهما يتبادلان الادوار.

وهكذا يستمر الاختيار حتى ينتهي عدد الاطفال الآخرين.

ويلاحظ هنا مسألتان :

اولاً : التمسك حرفياً بشروط الاختيار، حيث يكون على الطفل الذي سيقوم بالاختيار القول : هب لي .. فيقول له ذاك : خذ لك.. وهكذا.

ثانياً : بعد أول خطوة في الاختيار – أي بعد ان يقول الاول – هب لي، يقول له الثاني : خذ لك.. يقول : فلان، فان على الطفل الثاني ان لايقول: هب.. لي. بل يقول : «فلان» فيقول ذاك «علان» اي يكتفي بعد الخطوة الاولى بذكر اسمه فقط.

وعموماً، فإن أيّاً من الامرين يتم تحديدهما في الاختيار فاذا قال الثاني «فلان» ووافق الاول على ذلك، سار اللعب وفقاً للطريقة الاولى اما اذا لم يوافق فيتم وفقاً للطريقة الثانية.

**٤ـ فك الباب:**

وتمثل جزءاً اساسياً ومكوناً عضوياً من لعبة : «فك الباب» ولاتستخدم مع غيرها وبالتالي تتراجع اللعبة نفسها لوجود شرح للطريقة فيها..

**٥ـ ساقي ـ ضاحي :**

ووفقاً لها تتم القرعة بين اثنين من اللاعبين فقط، والذي لا يأتي الحظ في صفه يخرج من اللعبة، ليحل محله الطفل الثالث، ثم يحل الرابع كل أي من الاثنين وهكذا..

وتتم اللعبة هنا باحضار حجر صغير مسطح ومستوٍ يطلق عليه اسم «تبارة» وتتم تغطية احد وجهيه– كلياً او جزئياً – باللعاب فيما يترك الوجه الآخر جافاً، «ساقي – ضاحي» وهنا يتم تخيير احد اللاعبين بين «ساقي – او – ضاحي» لترمى الحجرة بعد ذلك عالياً في الجو بصورة دائرية حول نفسها، ويُنظر بعد وقوعها على أيٍّ من الوجهين الى أيٍّ من اللاعبين كان اختياره موفقاً، فاذا كان الوجه المرئي «ساقي» فان صاحبه يخرج من اللعب فيما يستمر الآخر، وهكذا.

أما اذا كانت الطريقة تستخدم لتحديد أولية اي الفريقين او اللاعبين في اللعب فان الذي كان الوجه المرئي من الحجر من اختياره يكون هو

الأول، او يكون هو صاحب المبادأة في اللعب.

وعموماً فان الطريقة تعكس خاصية المجتمع الزراعي المحلي، حيث ان «ساقي» مشتقة من فعل : «سقى» فيما «ضاحي» تعبر عن حالة جفاف الارض، وكلاهما مصطلحان زراعيان واضحان في دلالاتهما.

فيما يلاحظ في الوقت الراهن انه تم استبدال «التبارة» او طريقة «الساقي – ضاحي» بقطعة النقد المعدنية الصغيرة :

«شجر.. عود» لفئة البقشة.

«فلس.. طير» لفئة الريال الفلس وهو الاسلوب المعاصر بعد الغاء فئة البقشة.

**٦ـ التحدي :**

وفيها تعطى حرية الاختيار لاحد قائدي الفريقين ليختار اي عدد من الاطفال، مقابل بعض الاطفال للقائد الثاني.. او بمعنى آخر فان طبيعة الاختيار او التقسيم تكون محكومة بارادة وموافقة احد الفريقين وباتفاقهما عموماً – وهي الطريقة التي تعرف بحالة «التحدي».

**٧ـ المُداية :**

وفيها يقف قائد الفرقة في مكان معين، فيما يذهب الاطفال ازواجاً حيث يقوم كل زواج بالتالي :

يقوم طفل منهما برفع سبابته والوسطى، ويختار كل منهما اصبعاً ثم يذهبان الى القائدين ويطلبان من احدهما ان يختار احدى الاصبعين.. حيث ينضم الطفل صاحب الاصبع – بعد ذلك اليه.. وهكذا حتى تنتهي عملية انقسام الاطفال بين القائدين..

ويلاحظ ان عملية الاختيار بالنسبة للقائدين تتم بالتداول مرة بمرة، مالم يكن احدهما متساهلاً.

**٨ـ طرق مختلفة:**

وهي طرق خاصة ببعض الالعاب دون غيرها، ويمكن الاطلاع عليها من خلال كل لعبة على حده.

هناك بعض الاصطلاحات والدلالات المفاهيمية التي ترتبط بظروف اللعب، نورد هنا بعضها :

١- طَمَّش ، قَمَّش : كسب.

٢- السابي : الكاسب

٣- العِرّة : الأخير.

**ملاحظة:**

يلاحظ هنا اننا استخدمنا لفظ «لعبة» بدلاً من «طريقة»، ويعود ذلك الى أن هذه الطرق تشكل عضوية هامة في بنائية اللعبة.. اي انها جزء من لعبة وليست اسلوباً مستقلاً في ذاته فأهميتها تتجلى في علاقتها باللعبة اساستها وليس في ذاتها ومن هنا كانت تسميتها احياناً بـ«اللعبة» مجازاً.

ونتطرق هنا الى بعض القضايا الهامة المتعلقة بألعاب الاطفال عموماً، بشكل سريع وعابر:

١- إن تطابق نتيجة اللعب مع اهداف اللعبة - المحددة مسبقاً - يمثل «المثير» الاساسي أو «الدافع» الاول لمزاولة اللعبة.. ذلك ان وجود اهداف واضحة وسهلة الفهم للعبة : كالمكافأة الملموسة او المعنوية، تجعل الاطفال يوحدون جهودهم وينسقونها ويصبونها في بوتقة واحدة في اتجاه تحقيق الهدف اولاً، وبالتالي تفويت الفرصة على الخصم. ولعل هذا مايتجلى من خلال ارتباط الكثير من العاب الاطفال بمفهوم «الربح» او الكسب الملموس - حتى على الصعيد المعنوي.

٢- ان الفكاهة تبرز في اللعبة في اللحظة التي يحدث فيها انقطاع في اتجاه سير النشاط نحو تحقيق الهدف.. كأن يقع الطفل في الخطأ اثناء نشاطه نحو تحقيق الهدف : (الاصابة - مثلاً - اثناء الرمي) وهو الخطأ الذي يجعله، في موقف مثير للضحك والسخرية احياناً، خاصة اذا كان الطفل متباهياً بقدراته وامكانياته الشخصية في تحقيق الهدف الاول للعبة.

٣- تتمحور متعة اللعبة حول وضوح الاهداف.

٤- عادة ماتبرز شخصية قيادية في سياق اللعب حتى وإن لم يتم اختيار هذه الشخصية، وحتى ان كانت اللعبة لاتقتضي وجود مثل هذه الشخصية.

٥- الالعاب غير المحلية اذ تجد تعبيراتها في عالم الاطفال فانها تعكس حاجاتهم الى تنويع واغناء مصادر اللعب لديهم.

٦- تطابق الشكل والمضمون والادوات على صعيد كل لعبة على حدة، ويمكن مراجعة الدلالات الخاصة بلعبة «القرادف».

٧- عادة ما تزاول اللعبة باقتراح من أحد الاطفال ومن خلال دعوته لبقية الاطفال بممارستها.

٨- تتطابق عادة الجوانب التعليمية مع الاهداف المرجوة من اللعبة.

٩- تشابك الجوانب النفسية مع الدلالات احياناً.

(٩)

وفي سياق التناول التحليلي للألعاب فقد تم تقسيمها لأغراض سكولائية - تخطيطية الى ثلاثة اقسام مختلفة :

- القسم الاول : ويختص بتناول ألعاب الأولاد.

- القسم الثاني : ويختص بتناول ألعاب الفتيات.

- القسم الثالث : ويختص بتناول الالعاب ذات الطابع المختلط اي التي يلعبها الاولاد والفتيات مع بعض او انها غير مقتصرة على اي فريق منهما.

ويلاحظ هنا ان لعبتي «الجمل» و «التقلون» يمكن لعبها من قبل الطرفين، وإن كانت ذات طابع فتياتي.

كما تم لذات الغرض التخطيطي تقسيم كل لعبة الى سبع فقرات مختلفة نوجزها فيما يلي :

**اولاً: التكوين:** ويشمل تكوين اللعبة على صعيدين :

١- الاطفال : عددهم وطريقة تقسيمهم او توزيعهم على ادوار اللعب.

٢- الادوات اللازمة لممارسة وتحقيق اللعب.

**ثانياً: طريقة اللعب:** وتتناول الكيفية التي تتم بها عملية اللعب.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:** وتشمل المهارات والقدرات البدنية والعقلية المختلفة المفترض توافرها في العضو المشارك في اللعبة.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:** وتشمل الجوانب الحركية غير المنسقة مع بنية اللعبة، والتي تثير شعوراً حاداً بالضحك او السخرية او الرثاء، ليس بالنسبة للفرد ذاته، بل للخصم وللمتفرج ايضاً.

**خامساً: الجوانب التعليمية:** وتتمثل في الاهداف الاساسية من تكوين اللعبة وممارستها.

**سادساً: الجوانب النفسية:** وتشمل «المثيرات» و «الحوافز» و «الدوافع» التي تدفع بالطفل الى ممارسة اللعبة.

**سابعاً: الدلالات:** وتشتمل على التعريف اللغوي، وكذا تعبيراتها ودلالاتها الاجتماعية ان وجدت.

● ● ●

عموماً فانه لايسعنى في الاخير الا ان اعتذر عن اي تقصير في هذه التجربة الريادية والتي نأمل ان يتم تلاشيه على صعيد التجارب اللاحقة.

كما اتمنى ان اكون قد وفقت في تقديم عرض جيد لالعاب الاطفال في اليمن بما يسهل عملية الاطلاع السهل، وبما يوفر الجهد للباحثين والدارسين لهذا النوع من التراث من خلال توفير المادة «الخام» لهم.

وأود – اخيراً – الاشارة الى ان بعض الالعاب التي لم يرد ذكرها في هذا الجزء من الدراسة قد أجل الى الجزء الثاني لاستكمال بعض النواقص.

**أخيراً:** اذا كان الشكر يسدي عن الخدمات والمساعدة المقدمة من بعض الزملاء، فان بعض الشكر سيكون قليلاً في حق الاخ/ منصور عطاء، الذي أسهم في ايضاح واستجلاء بعض مواد هذا الكتاب.

**عارف الحيقي**

**صنعاء في ٤ ابريل ١٩٨٧م**

القسم الأول

# ألعاب الأولاد

# النمـــــر

### أولاً: التكوين:

#### ١ـ الاطفال:

مجموعة من الاطفال ويستحسن أن يكون عددهم من خمسة لأن اللعبة تكون أقلّ إثارة اذا نقص العدد عن ذلك.

#### ٢ـ الأدوات:

لا أدوات لهذه اللعبة بالمعنى الخاص.. وان كان الاطفال يمثلون الاداة الاساسية والحاسمة بالنسبة لها.

### ثانياً: طريقة اللعب:

يتم انتخاب طفلٍ من بين المجموعة لقيوم بتمثيل دور النمر الذي يسعى لاصطياد فريسته من الاطفال الآخرين.

يقوم بقية الاطفال بتشكيل سلسلة دائرية حيث يمسك كل فرد منه بيد زميله في اللعبة.



بعد ذلك تبدأ اللعبة بدوران الدائرة حول نفسها بينما يقف النمر خارج إطار الدائرة متربصاً للفتك بفريسته والبطش بها.. في الوقت الذي يظل فيه اطفال الدائرة يرددون اثناء دورانهم :

– النمر يابو النماره..

– النمر..

– النمر دقدق «سماره»..

– النمر..

– النمر دقدق وحرق..

– النمر..

ومع مرور الوقت تشتد حدة الحماس للعب فالنمر لابد ان يصطاد احد الاطفال بأن يهجم عليه ويمسك به من قفاه او من رقبته ويسحبه خارج نطاق الدائرة بأي وسيلة كانت والمجموعة يجب ان تحمي نفسها من خطر النمر بواسطة استخدام الارجل بدرجة اساسية، ولاشيء دونها او سحب الطفل الذي لم يستطع صد هجوم النمر في مسار الحركة الدائرية بما يفوت الفرصة على النمر.

ويتحقق النصر في اللعبة حين يقوم النمر بالقضاء على كل اعضاء الدائرة حيث يعتبر حينها هو البطل الاول في اللعبة بينما يعتبر البطل الثاني فيها الطفل الأخير الذي يظل بعد القضاء على جميع زملائه.

**بعض شروط اللعبة:**

١– الدوران عكس عقارب الساعة.. وهذا في الواقع ماتقتضيه طبيعة اللعبة نفسها، لان اعتمادها على استخدام الرجل اليمنى في الهجوم على النمر تجعلها تدور بهذا الاتجاه بشكل تلقائي.

٢- عدم استخدام الايدي او اي ادوات اخرى في الهجوم على النمر عدا الارجل.

٣- عدم فك ارتباط الدائري التسلسلي الا حين يصطاد النمر طفلاً ثم تعود الى حالتها السابقة.

٤- في بعض الاحيان اذا استطاع النمر ان «يِتْرِكْ» او يوقع احد الاطفال على الارض فيعتبر من نصيبه.. وفي احيان اخرى يشترط ان يسحب النمر الطفل المعني خارج نطاق الدائرة تماماً.

٥- حرية دوران النمر في اي اتجاه.

## ثالثاً: المهارات والجوانب الفنية:

تتمثل المهارات والجوانب الفنية الواجب توافرها في فريق اللعب فيما يلي :

**أ- على صعيد النمر :**

١- قدرته القتالية العالية.. وقدرته على تحمل الركلات القوية.

٢- التميز بالمكر والخبث والقوة.

٣- عليه القيام في البداية ببعض الاختبارات العامة للضحية بشكل عام - اي للمجموعة عامة - وللافراد خاصة.. وذلك بان يقوم ببعض المحاولات الهجومية الطفيفة لدراسة قوة الخصم واسلوبه الدفاعي وانفعالاته النفسية : حماسه، فتوره... الخ.

٤- القدرة على تحديد مراكز الضعف فيما بين حلقات الدائرة وكذا مراكز القوة.

٥- يستحسن عادة البدء بالمراكز القوية حتى لاتشكل عليه عبئاً ثقيلاً اذا ما قضى على كافة المراكز الضعيفة.

٦- القدرة على ايهام المجموعة برغبته بالفتك بأحد المراكز الضعيفة

مما يحدث ذلك استنفاراً واستفزازاً للمراكز القوية التي قد تتورط سريعاً في الدفاع عنها، قبل ان يكون هو قد بدأ بالهجوم مما يعطيه فرصة جيدة لاقتناص احد هذه المراكز.

**ب- على صعيد الأفراد :**

١- قوة الفتك بالخصم، وإنزال ضربات «مميتة» به.

٢- على المراكز القوية ان لاتبادر بعرض قوتها وخططها الدفاعية سريعاً، حتى لاتعطي للخصم اي معلومات قتالية قد تفيده، كما تتمكن من الحفاظ على توازن قواها حتى نهاية اللعبة.

٣- على الطفل ان لايرفع رجله لركل النمر الا بعد تأكده من جدوى عمله، ما لم فان النمر ينتظر حتى تنزل الرجل الى الارض ثم يهجم وبقوة عليه.

٤- على اللاعب الذي يلي الطفل المُهَاجَم - اي على يساره ان يكون سريعاً في كَيْلِ الرفسات المتتالية والقوية، ايضاً على النمر.

٥- يجب ان يكون هناك توازنٌ في توزيع الاعضاء حسب مهاراتهم وقواهم حيث يستحسن ان يوضع جنب كل مركز ضعيف آخر قويٌ، ولايستحسن ان يوضع مركزان قويّان بجانب بضهم وكذا بالنسبة للمراكز الضعيفة لان النمر يسمح للمراكز القوية ان تمر من أمامه ثم يقتنص آخر فرد فيها لان مايليه يكون ضعيفاً ومايسبقه لايستطيع استخدام رجله اليسرى، كما انه يسارع لاقتناص اول مركز ضعيف يمر أمامه لأن مايليه يكون ضعيفاً ومايسبقه غير قادر على الدفاع العالي..

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

في بعض الأحيان لايستطيع النمر ان يكتشف قوة وخطط الآخر،

لعوامل ذاتية او لتخاذلهم أمامه، فيبدأ اللعب متحمساً ويسارع للهجوم بطريقة عشوائية مما يعرضه لأشد الركلات من الطفل الذي يلي الطفل المُهَاجَم، فاذا ما فك النمر اسار فريسته فإن الحركة الدائرية للاطفال تتيح للكثير منهم تسديد أشد الركلات قوة له، خاصة أنه يكون أحياناً، فاقداً توازنه، مما يجعل منظره مثار لسخرية اللاعبين او المتفرجين على اللعب.

في بعض الاحيان النادرة يحدث ان يسهو النمر قليلاً أو ينشغل قليلاً بشيء ما، كأن يصلح من وضع ملابسه او ما الى ذلك دون ان يكون حذراً فيما يفعل، حيث يجعله عدم الحذر ذلك وهو الشرط الاساسي لطبيعة دوره - عرضة لركلات الاطفال العنيفة.

## خامساً: الجوانب التعليمية:

تعويد الاطفال على تحديد واقتناص الفرص الملائمة - دور النمر - كما ان اللعبة تعلم الاطفال بعض تكتيكات الدفاع عن النفس، والتخلص من المواقف الصعبة التي يجدون انفسهم محاصرين بها.

واخيراً : فان اللعبة تنمي في الطفل الاحساس بالجماعة كما تنمي احساس الجماعة بالفرد من خلال الاسراع في الدفاع عن الطفل المُهَاجَم.

## سادساً: الدلالات والجوانب النفسية:

تعتبر اللعبة في مجملها اشباعاً للحاجة النفسية لدى الريفيين للتدرب على القتال وعلى الفتك بالعدو الخارجي وذلك لعدد من الاسباب لعل أهمها طبيعة الظروف الصعبة التي يعيشها الفلاح، وكذا المخاطر التي تحيط به.

واذا جاز لنا ان نعتبر ان النمر هو اختزال رمزي لرمز التسليط الاقطاعي في الريف فان الصورة ربما اصبحت أكثر وضوحاً حينها من حيث بعدها الدلالي.. اذ يصبح البعد القتالي الشرس في اللعبة موجهاً الى الانتقام من هذه الرموز التسلطية والتي ربما لا يستطيع الفلاح مقاومتها في الواقع العملي.

وهذه القضية إن صحت تقودنا الى الأبعاد الاسطورية في التفكير الفلاحي البسيط والعفوي. ففي الميثولوجيا ان الانسان القديم كان يسعى الى تجسيد قوى الشر من خلال نماذج مجسمة - تماثيل او صور او اي شيء آخر يرمز لها، ثم يسعى الى تحطيمها او حرقها او ما الى ذلك.

وهذا مايحدث له امتداداً في السلوكيات الميثولوجية المعاصرة حين نعمد الى تمزيق صورة شخصٍ مًّا لم نَعُدْ نُكِنُّ له أيَّ شيء من عواطف الود والمحبة، او حين نسعى الى قذفها بعيداً أن لم ندوس عليها بالنعال.

وأيّاً كان الامر فان السلوك الميثولوجي يظل واضحاً - في اللعبة - تمام الوضوح اذا كانت نتيجة التحليل لرمزية النمر صحيحة، ومطابقة للواقع.

اما على صعيد المثيرات النفسية فانها تتمثل في ذلك الشعور بالارتياح والاحساس باللذة الداخلية لكل من الطفل الذي يتمكن من الافلات من شراك «النمر» والنمر الذي يتمكن من اصطياد طفلٍ مًّا.. فكلاهما يمر بلحظة تماثل شعوري متقارب الى حدٍّ مًّا.

وبمعنى آخر، أن قدرة الطفل على تحقيق الهدف الاساسي من اللعبة سواء كان التخلص من النمر او اصطياد طفل - تمثل المثير النفسي والحافز الحقيقي لممارسة اللعبة دون غيرها.. ذلك أن تحقيق الهدف إنما يعني اكتساب «الهوية الاجتماعية» للطفل المنتمي الى هذا المجتمع بالذات.

# سَبْعْ عصاد

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الأطفال:

تتكون اللعبة من فريقين متساويين من الاطفال ويستنثى من ذلك حالات التحدي الخاصة.

### ٢ـ الأدوات:

١- حجرة مستطيلة توضع في مركز دائرة وتكون كبيرة الحجم.

٢- مجموعة من الاحجار المسطحة الخفيفة او العلب الفارغة.

٣- كرة صغيرة من القماش او المطاط.

## ثانياً طريقة اللعب:

توضع الحجرة المستطيلة الكبيرة في مركز الدائرة ثم ترص الاحجار الصغيرة او العلب الفارغة أمامها الواحدة فوق الاخرى.



تقام القرعة بين الطرفين على من يبدأ برمي العلب ويتم الرمي عادة من بعد عشر خطوات توضع في نهايتها حجرة او يُرْسَمُ خطٌ في التراب يمثل خط الاساس.

يتم رمي العلب بشكل دوري، حيث يبدأ احد الاطفال برميها ثلاث مرات متتالية فان لم يصبها فيتولى الامر طفل آخر.. فاذا لم يصبها اي من اعضاء الفريق الاول فان فرصته تكون قد انتهت وينتقل الامر الى الفريق الثاني اما اذا حدثت اصابتها فان القاذق واعضاء فريقه يفرون من أمام الفريق الثاني الذي يبدأ بتداول الكرة بين اعضائه وملاحقة اعضاء الفريق الاول، محاولين قذفهم بالكرة وكل من تلامسه الكرة فان دوره في اللعب يعتبر منتهياً وهكذا حتى يتم القضاء على كل الفريق.

على صعيد آخر يكون على الفريق الاول ان يعيد بناء العلب، او الاحجار داخل اطار الدائرة، وذلك اذا ما أراد تحقيق النصر على الفريق الثاني، واعادة اللعب مرة اخرى لصالحه.

وبعد الانتهاء من اعادة بناء الاحجار او العلب فان على الطفل الذي قام بالبناء ان يصيح بصوت مرتفع.

- سَبُعٌ عصًاد..

وبذلك يكون النصر حاسماً في صف الفريق الاول، وتعاد اللعبة من جديد لصالح الفريق الاول الذي قام ببناء العلب او لصالح الفريق الثاني الذي قام بالاجهاز على خصومه.

**بعض شروط اللعبة:**

١- على الطفل الذي يقوم بقذف العلب ان يضع قدمه على خط الاساس او بعده وليس باتجاه الداخل.

٢- حين يصيب الطفل العلب فان عليه ان يصيبها جميعاً من اسفلها

الى عاليها أما اذا أصاب العلب جميعاً وبقيت احداهن منتصبة فيعاد بناؤها من جديد، ولاتبدأ اللعبة الا بذلك ويعطى الدور للطفل الذي يليه.

### ثالثاً: المهارات والجوانب الفنية:

#### أ- على صعيد الفريق الاول:

تتمثل المهارات الواجب توافرها في لاعب الفريق الاول فيما يلي :

١- دقة التصويب، مع شمولية الهدف.

٢- السرعة في الفرار، والفرار المتعرج، بدرجة اساسية لتحاشي ضربة الكرة من الفريق الثاني.

٣- محاولة جر الفريق الثاني الى منطقة بعيدة نوعاً ما عن مركز العلب، ويمكن تنفيذ ذلك بأكثر من طريقة، لعل من أشهرها يتمثل في الطريقة التالية :

إغاظة الفريق الاول عن طريق الكثير من المراوغات، بعد ذلك يقف اللاعب ثابتاً في مكانه وحين يراه الخصم فانه يحاول ان يقذفه بالكرة قذفة شديدة. إلا ان مهارة اللاعب الاول تتمثل في الانحراف عن مسار الكرة في اللحظة المناسبة، مما يجعلها تطير في اتجاه بعيد موفرة بذلك فرصة إعادة بناء العلب بشيء من التمهل النسبي.

#### ب- على صعيد الفريق الثاني:

أما مهارات هذا الفريق الواجب توافرها فتتمثل فيما يلي :

١- دقة التصويب وسرعة الحركة.

٢- عدم الانجرار وراء خطط الخصم.

٣- ضبط الاعصاب وعدم الاستسلام لاستفزازات الخصم.

٤- على حارس المركز ان يتميز بإعطاء اشارة صوتية متميزة تسهل عليه تحذير فريقه اذا ما حضر احد اعضاء الفريق الاول لمحاولة بناء العلب.

### رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

يحدث أحياناً أن يستنجد حارس المركز بزملائه بسبب محاولة الخصم إعادة بناء العلب وبالتالي فإن على الطفل الذي يكون ممسكاً بالكرة القذفُ بها باتجاه المركز مما يترتب على هذا أحد مواقف ثلاثة :

١- ان تكون قوة قذف الكرة اكثر مما يجب مما يُفَوِّتُ الفرصة على ضرب الخصم.

٢- ان لايستطيع الحارس التقاط الكرة بسبب انفعاله من موقف الخصم اولاً، ولقرب الخصم منه الذي يعطي له فرصة لاتتكرر في اصطياد احد افراد الخصم دون عناء يذكر مما يزيد ذلك من انفعاله.

٣- ان يلتقط الحارس الكرة، ولكن حين يهم ان يصوبها تجاه الخصم بشراسة يحدث ان ينط الخصم منبطحاً على بطنه باتجاهه مما يجعل الكرة تطير بعيداً عمَّا يتحقق النصر لخصمه.

### خامساً: الجوانب التعليمية:

اللعبة في مجملها تدريب لاكساب الطفل بعض الخصائص والمهارات كالسرعة والدقة (في التصويب) والمراوغة وغيرها من الخصائص الاخرى كضبط الاعصاب والتأني الفعال في منازلة الخصم... الخ.

### سادساً: الدلالات والجوانب النفسية:

تلعب حالة الاسترخاء التي يعيشها الاطفال احياناً دوراً هاماً في ممارسة اللعبة من حيث انها تحقق لهم امكانيات الانطلاق والحركة الواسعة المثيرة.

كما ان ممارسة اللعبة بعد الانقطاع عنها لفترة ما، وانتصار فريق على آخر بشكل مثير جداً يمثل مثيراً اضافياً وحافزاً جديداً على اعادة

ممارسة اللعبة في اليوم التالي ومابعده، الى ان تحدث حالة ملل جماعي من اللعبة خلال عدة ايام ومن ثم يكون الانتقال الى لعبة اخرى.

●●●

على صعيد آخر يلاحظ ان اللعبة اكتسبت اسمها «سبع عصاد» من عدد الاحجار الصغيرة التي توضع فوق بعضها، والتي يصل عددها الى سبعة احجار، وللرقم في حد ذاته دلالاته الاسطورية في الاساطير والحكايات والمعتقدات الريفية، وربما كان ذلك عائداً الى الملاحظة الاساسية القديمة المتعلقة بعدد ايام الاسبوع او ما الى ذلك من ظواهر اخرى.. ثم اصبح للرقم ذاته بعداً عقائدياً بعد ظهور الديانات وخاصة الاسلام منها : «سبع سماوات» «سبع سنوات عجاف»... الخ.

وأيا كان الامر ففي الآونة الاخيرة ومع بداية استخدام «العلب الفارغة» في اللعب، فان الامكانيات مع بعض العلب الطويلة قد قلت كثيراً لرص سبع علب منها فوق بعض مما يترتب عليه تناقصٌ في عددها مابين ست وثلاث كحد ادنى.. ومع هذا فان هذا الوضع الجديد لم يغير مطلقاً من جوهر التسمية اذ ظلت باقية كما هي .

وحقيقة ان مسألة اشتقاق التسمية لاتزال غامضة الى حد كبير.. ولايمكن البت بها بصورة قاطعة دون الاستناد الى بعض الجوانب التأريخية والادبية وهو أمر متروك إما للزمن وإما للباحثين.

وإن كان يمكن القول على الصعيد الحرفي أن المعنى الحرفي الظاهري لكلمة «عصاد» - بفتح العين - الرجل الذي يقوم بصنع العصيد - اما بضم العين فتعني النساء اللاتي يقمن بصنع العصيدة وإن كان يبدو أن التحوير الشعبي قد حول الضم الى فتح في السياق العام لتداول اللفظ.

على أن المسألة - تظل في الاخير اجتهاداً والماحاً بدرجة اولى، ليس إلا.

# من كُبتَه طَيّار؟

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

اي مجموعة من الاطفال ويستحسن عادة ان لاتقل عن الخمسة ولاتزيد عن العشرة الى الاثنى عشر طفلاً.

### ٢ـ الأدوات:

مجموعة من الاحجار وتكون بعدد الاطفال ويسمى كل حجر بيتاً، تحمل باسم الطفل الواقف عليها – ولا اعتبار لانتقال الطفل من بيت لآخر اذ أن الشرط الاساسي ان يكون واقفا على الحجر اثناء اللعبة.

توضع الاحجار في شكل دائري ويوضع احدها في مركز الدائرة.. ويسمى حجر المركز بـــ«الوسط» اي أنه الحجر الوحيد الذي لايسمى بيتاً ولاينسب اسمه للطفل الواقف عليه.



## ثانياً: طريقة اللعب:

يقف أحد الاطفال في مركز الدائرة ويأخذ كل طفل مكانه الخاص –

بطريقة عشوائية – ثم تبدأ اللعبة، حين يتأكد طفل المركز من استعداد البقية للعب حيث يبدأ صائحاً بقوله :

– من كُبّتُهُ طَيّار؟!

وتردد المجموعة بعده :

– طيار..

ويستمر في تكرار هذا القول عدة مرات ولَمَّا كان تكراره يتم بصورة سريعة فانه يختزل الجملة الى كلمة :

...... طيار...

فتردد المجموعة :

– طيار

ومع اشتداد تكرار الجملة او اختزالها فإنه يتحتم على طفل المركز ان يختار اللحظة المناسبة لتنفيذ المرحلة الحرجة من اللعبة حيث «يقفل» احدى بيوت الاطفال بقوله :

– بيت «فلان» مقفول.

وهذا يعني ان البيت المقفول يعتبر منطقة «تابو» – اي منطقة يحرم دخولها.

ويكون على جميع الاطفال التحرك من اماكنهم لحظة صدور امر الإقفال واحتلال اماكن اخرى، او بيوت اخرى، والطفل الذي لايستطيع اختيار مكانه المناسب في الوقت المناسب ولايجد أمامه الا البيت المقفول فانه يقع تحت طائلة العقاب.. حيث يطبق راحتي يدبه خلف رقبته ويمر على كل الاطفال ليتلقى صفعة على قفا يديه من كل واحد منهم.

بعدها يبدأ الطفل الذي في مركز الدائرة بادارة اللعبة من جديد وليس شرطاً ان يكون هو الطفل المضروب.

**بعض شروط اللعبة:**

١- يجب ان يكون كل طفل واقفاً على حجرته، إما برجليه الاثنتين او برجل واحدة على الاقل ولايجوز لاي طفل ان يقف خارج نطاق بيته- او حجرته- وذلك لحصر اللعبة في مجال محدد.

٢- من حق طفل المركز اثناء ترديده لعبارة اللعبة ان يدور حول نفسه دورة كاملة ليرقب البيت الذي يجب عليه قفله، ومن ثم البيت الذي عليه احتلاله (او القفز إليه).

٣- إذا أراد طفل المركز ان يظل في مكانه لأكثر من لعبة واحدة فان عليه :

أولاً : ان لايقفل الوسط بل بيتا آخر، ودون ان يتحرك من مكانه اطلاقاً- اي ان يظل واقفاً على الحجرة برجليه او برجل واحدة فقط.. مالم فيمكن احتلالها من قبل الغير.

ثانياً : ان لايقفل الوسط ولكن بشرط ان ينزل من على الحجرة ثم يعود عليها مرة اخرى.

٤- لايجوز لاي طفل احتلال الوسط لاكثر من ثلاث مرات والا صدر احتجاجٌ من بقية الأعضاء، الا اذا لم يكن في وقوفه ذاك اي تلاعبات او كان فيه توظيفات خاصة لمبادئ اللعبة وأصولها اي اذا كان يتحرك بعيداً من الوسط ثم يعود اليه لعدم تمكن اي من اللاعبين على احتلاله وذلك مايحدث غالباً حين يوهمهم طفل الوسط بأن من يقفله لن يغادره.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تتمثل أهم الجوانب الفنية التي تحتوي عليها اللعبة فيما يلي :

١- القدرة الايحائية لطفل المركز وذلك من خلال ايحائه للاطفال بأنه سيقفل البيت «س» وسينط هو البيت «ص» بينما مايحدث في الواقع يتم عكس ذلك ونجاحه هذا يحقق له نقطة اساسية اثناء سير اللعبة متمثلة في التعرف على اتجاهات تحركات الاطفال التي ينوون التحرك فيها.

٢- القدرة على المراوغة وهي تحقق له النقطة السابقة في معرفة تحركات الاطفال ويتم ذلك من خلال قفل مبتور كأن يقول : «بيت فلان....» ثم يتوقف عن ذكر الاسم، ويستمر في مواصلة عبارة اللعبة «من كُبَّتُهُ طيار» فاذا مانجح في مراوغته هذه فانه يستطيع حينها استكشاف اتجاهات التحرك.

## رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

للعبة عددٌ من الجوانب الفكاهية نذكر أهمها فيما يلي :

١- يحدث ان يكون طفل المركز اثناء مراوغته يفكر في قفل البيت «س» واحتلال البيت «ص» ومن شدة تفكيره في الامر فانه حينما ينفذ العملية يقفز الى «س» ويترك «ص».

وفي بعض الاحيان لايدرك الطفل ما أقدم عليه من خطأ وتراه يسخن يده لصفع المضروب، واذا به يجد الاطفال الآخرين يجرونه للضرب وحين ينكشف الامر له يكون قد بدأ بابتلاع غصة الإهانة لعدم قدرته على التركيز ولسخرية الاطفال منه.

٢- يحدث ان يستولي على احد الاطفال هاجس ملح لاحتلال الوسط- باعتباره مركز القيادة الذي يشد جميع اعضاء اللعب اليه- لكنه لاينتبه الى أن صاحب الوسط قد اقفله فينط اليه.. وبالتالي فانه حقاً يتولى قيادة اللعبة التالية ولكن من خلال دموعه.

٣- في بعض الاحيان يدخل طفل الوسط تحويراً خبيثاً على عبارة اللعبة فبدلاً من القول : «من كُبّتُه طيّار» فانه يقول : «من فُرّتُه طيار» وهو يعني الدبر في المفهوم الشعبي.. فاذا لم ينتبه الاطفال فانه يصيحون:

طيار فيكونون اداة لسخريته واحياناً ينتبه البعض والبعض الآخر لاينتبه للامر فيكونون مثار سخرية المنتبهين، وعموماً اذا تكرر الامر من طفل الوسط فانه يجابه باحتجاج اللاعبين او انسحابهم - كلية او جزئياً.

## خامساً: الجوانب التعليمية:

تدريب مهارة الاطفال على التصرف الملائم في الاوقات الحرجة التي تكون مشاعر القلق والخوف مسيطرة فيها على الانسان.. وتنمية مهاراتهم على استخدام البدائل المتاحة في مثل هذه الاوقات، فاذا كان بيت «س» مقفولاً فان عليه ان يقفز الى بيت «ص» اما اذا كان بيت «ص» مقفولاً فان عليه القفز الى بيت «ع».. الخ.

كما تساعد اللعبة الاطفال على تنمية الاحساس بالحيطة والترقب والحذر.

## سادساً: الجوانب النفسية والدلالات:

لايمثل العقاب المنزل بالطفل المخطئ الدافع الحقيقي للعبة لكونهم يستمتعون بعقابه، بقدر ما يتمثل الدافع الحقيقي لها باستعراض حالة الذكاء والتركيز الشديد اللذين يتمتعان بهما بعض الاطفال، فيما يمثل عقابهم للمخطئين دافعاً ثانوياً، ذلك ان الاطفال الاذكياء شديدي التركيز الذهني نادراً مايكونون عرضة للعقاب، ولعل هذا مايبرر - غالباً - مبادرتهم وبدءهم في الدعوة الى اللعب بينما يكون الاطفال الاقل ذكاءاً اول المعرضين عن المشاركة في اللعب او الاستمرار فيه.

اما على صعيد الدلالات التعبيرية فان الامر مايزال يكتنفه الغموض فاذا كنا نعلم المعنى الحرفي لكلمة «كبة» باعتبارها تعني كرة الا اننا لانعلم شيئاً عن البعد الدلالي للصيغة الاستفهامية في عبارة :

من كبته طيار..

اي :

من كرته جاهزة؟

# شعـريـر

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

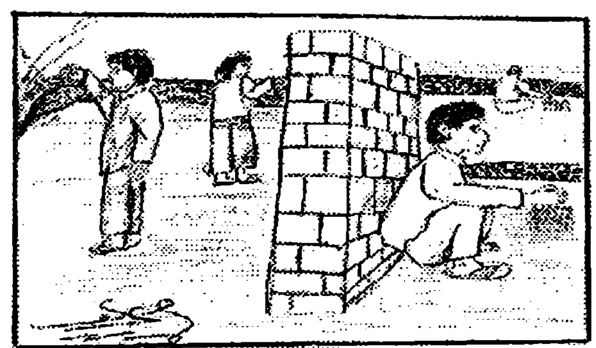
ينقسم الاطفال الى مجموعتين متساويتين من حيث العدد، الا اذا كان عددهم فردياً لايسمح بالاقتسام المتساوي ففي هذه الحالة يتم الانقسام بينهم بحسب المهارة، حيث تعطى المجموعة الاقل طفلاً اضافياً لكي يتحقق التكافؤ الكيفي بين المجموعتين.

### ٢ـ الأدوات:

يعتبر التراب الجاف هو الاداة الرئيسية في هذه اللعبة.

## ثانياً: طريقة اللعب:

تبدأ اللعبة بذهاب الفريقين (الصامت) في اتجاهين مختلفين او متضادين، ويقوم كل فريق بالانتشار الواسع في المكان الذي اختاره مع محاولة الاحتفاظ بسرية تحركاته حتى لايكتشف الطرف الآخر تحركاته.



يقـوم كل طفل بأخـذ حـفنـة من التـراب في يده ثم يقـوم بانزالـه على الارض على دفعات صغيـرة، بحيث تشكل كل دفعة كـومـة صغيـرة من التراب، ويكون المطلوب من كل عضو من الاعضاء القيام بعمل اكبر قدراً من هذه الكومات على شكل «مستعمرات» متعددة، تختلف كل «مستعمرة» عن الاخرى من حيث حجمها وصفاتها باختلاف اللاعبين انفسهم.

وحين ينتهـي احد الفريقين من عمله فانه يعطي إشـارة صـوتيـة للفريق الآخر فـاذا لم يأته اي رد فـانه يكون أمـام خـيارين: إمـا الاستمـرار في صنع «المستـعمـرات» وإمـا الخروج الى المكان الذي انـطلق منه في بداية اللعبة، ويتـوقف عادة اختيـار اي من الخيارين على سرية العمل ومهارة اختيار اماكن جيدة.

وعلى العموم فان الفريق الذي يعود الى نقطة الانطلاق الاولى يجب ان يخرج بكامل اعضائه صائحاً.. بأصوات متداخلة :

شعر.. ير.. ير.. ير..

حينهـا يكون على الفريق الآخـر الخـروج من مـواقـعـه صـائحـاً بنفس الاصـوات الى حيث الفريق الاول وقد يعطـى الفريق الثـاني مـهلة من الوقت حسب رغبة الفريق الاول، مالم فتعتبر مسألة الخروج مسألة اجبارية، والا كان من حق الفريق الاول رفض اللعبة نهائياً او اعـادتها من جديد او التجسس على أعمال الخصم وفضح اماكن عمله.

بعد التقاء الفريقين يتم تبادل المواقع حيث يقوم كل فريق بـالبحث عن «مستعمرات» الفريق الآخر، والقيام بتحطيمـها كومـة كومـة باستـخدام إحدى اصابع اليد، وتكون السبابة عادة.

حين يستشعـر اي الفريقين بأنه قد أجـهز على كـومات الفريق الآخر فانه يخرج صائحاً «شعرير» - مع تكرير الشطر الأخير من الكلمة- مما يترتب على ذلك خروج الفريق الثاني بشكل إجباري إذا لم يعط فسحـة صغيرة قصيرة جداً من الوقت.

بعد ذلك يتجه الفريقان الى احدى الموقعين حيث يقومان بعد الكومات التي لم يستطع الفريق الآخر تحطيمها إما لضيق الوقت واما لعدم قدرته على اكتشافها ثم ينتقلان الى الموقع الآخر.

يعتبر الفريق منتصراً اذا قام بتحطيم عدد اكبر مما فعل الفريق الآخر، وبمعنى آخر فان الفريق الذي يكون لديه عددٌ اكبر من الكومات غير المحطمة يكون هو الفريق المنتصر.

**بعض شروط اللعبة:**

١- يتم تحديد نطاق موقع كل فريق تحديداً دقيقاً، مما يعطي اللعبة ابعاداً جمالية متعددة من حيث قدرة الفريق على إخفاء كوماته بفنية زائدة.

٢- لايتم تحديد عدد الكومات سلفاً، ولكل فريق الحق في أن يقيم كوماته بشكل فردي او ثنائي او جماعي «مستعمرات» صغيرة او بجرد كومات فردية متفرقة.

٣- لايتم تحديد المسافة الفاصلة بين الكومات المنفردة، وان كان يستحسن ألاّ تكون الكومة الواحدة بعيدة جداً عن الأخرى، ولا ملتصقين ببعضهما أما بشأن «المستعمرات» فالامر سيان فيها.

٤- يتم الهدم والتحطيم بالأصابع، ولايؤخذ بالتحطيم العشوائي كالمسح الكامل للكومات او «المستعمرات» او الدوس عليها بالاقدام بدون قصد.

٥- يجب ان يكون عدد الكومات المتبقية محصوراً بين قيادتي الفريقين، وباستخدام الاصابع ويكون ذلك بحضور كامل الاعضاء او بعضٍ منهم.

٦- يجب أن لا تكون الكومات متناهية الصغر بحيث لايمكن تبينها معه.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

للعبة «الشعرير» عددٌ من الجوانب الفنية تتمثل فيما يلي :

**أ ـ على صعيد الفريق البنّاء:**

١- القدرة على وضع الكومات في أماكن استراتيجية كالبناء في اماكن مخفية تماماً، او البناء في اماكن مكشوفة ولكن بما لايسمح باكتشافها وتزداد حلاوة اللعبة كلما كانت هذه الاماكن مكشوفة بشكل واضح تماماً، وكلما كانت الكومات اكبر من الحجم المتوسط عادة.

٢- القدرة على العمل السريع والمتقن بما يسمح باحراج الخصم في حالة الخروج السريع من الموقع.

٣- وضع «مستعمرة» كبيرة الحجم نوعاً ما وبشكل ملفت للنظر مع وضع بعض الكومات المتفرقة حول «المستعمرة بما لايثير اهتمام الطرف الآخر.

**ب ـ على صعيد الفريق الهادم:**

تنامي مهاراته في اكتشاف خطط الخصم، وتكتيكاته وتزداد فنية عمل هذا الفريق كلما كان انجازه لمهامه يتم في وقت قياسي من حيث صغره.

---

**رابعاً: الجوانب الفكاهية:**

في حالات كثيرة لايقوم الفريق الباني بوضع الكثير من الكومات اي انه يأخذ المسألة بنوع من الاستهانة بالخصم الذي يأخذ المسألة بنوع من الجدية، فيظل يبحث بكل جد واهتمام دون اي جدوى.

بينما نجد الفريق الهادم قد لايكتشف احياناً «مستعمرات» شديدة الوضوح امامه مما يكون موقفه هذا مثار سخرية الفريق الآخر.

كما انه يقع في حالات اخرى في مطب الفريق الباني، حيث يقوم هذا

الاخير ببناء «مستعمرة» كبيرة الحجم وذات كومات كبيرة نوعاً ما بينما يضع حولها عدداً من «المستعمرات» ذات الكومات الصغيرة العدد فيهرع الفريق الهادم بتحطيم «المستعمرة» بصورة متهورة ومتسرعة بينما يترك «المستعمرات» الاكثر عدداً، بل إن السخرية تزداد منه اذا كان قد داس على بعض منها دون قصد منه لانه يكون قد حطمها فعلاً لكنها تحتسب عليه عادة.

## خامساً: الجوانب التعليمية:

١- تدريب الاطفال على دقة الملاحظة من خلال تنمية قدراتهم على اكتشاف الأشياء الصغيرة الحجم.

٢- تنمية القدرة على التخطيط لدى الاطفال من خلال تدريبهم على اختيار الأماكن الاستراتيجية لإخفاء الكومات.

٣- تعويد الأطفال على إنجاز الأعمال بأوقات قياسية من حيث صغرها.

## سادساً: الجوانب النفسية:

أن المثيرات المتضمنة في اللعبة تتجلى من خلال اشباع الرغبة في الانسان - الطفل - للتحري عن دقائق الامور التي تكتنف حياته المعيشية والاجتماعية.

كما أن اللعبة مليئة بإثارة الاكتشاف والتوصل الى الهدف وهي المعاني المناقضة للاحباطات (السيكلو اجتماعية).

وإذا كان بعض علماء النمو قد طرحوا اهمية التراب - كأداة للعب او التسلي - في مرحلة الطفولة الباكرة باعتبار ان التراب في هذه المرحلة

من العمر يشكل عالم إثارة استكشاف جديد للمحيط المعاش، فان هذا يعكس – تقريباً – الى حد ما بعضاً من إثارة اللعبة بالنسبة للأطفال في مرحلة اللعب.. كما ان اللعبة تشبع في الاخير حاجات الأطفال إلى الركض واللهو والمرح في الطبيعة المحيطة.

### سابعاً: الدلالات:

تعكس اللعبة بعضاً من دلالاتها العامة باعتبارها انعكاساً لواقع اجتماعي متخلف. واقع تنعدم فيه وسائل اللعب المصنوعة او المعدة سلفاً.

كما تمثل اللعبة – في مجملها – تعبيراً عن ابتكارات «الطفل» الريفي واستثماره الابداعي للوسائل المتاحة أمامه للعب.

فيما يصطدم على صعيد المعنى الحرفي للعبة بذات الصعوبة التي تواجهنا في الكثير من الالعاب الاخرى.. ذلك ان واضع اسم اللعبة غير معروف للجميع ويحتمل ان يكون الاسم الموضوع للعبة قد مر بعدة تغييرات وتحويرات ليست حرفية فحسب بل ودلالية ايضاً.

ومع هذا وذاك فيظل هناك شكٌ في ان كلمة «شعرير» قد اشتقت من كلمة «شعير» المصغرة من كلمة «شعر» لكن ان يرتقي هذا الشك الى مرحلة اليقين فذاك امر لايمكن البت فيه بسهولة ويسر.

# الهيسة.. أو.. الويسة

(١) «المقيدة

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

اي عدد من الاطفال ويتم تقسيمهم الى فريقين متساويين عددياً ومتعادلين كيفياً، الا في حالات التحدي الخاصة، فيكون احد الفريقين اكبر من الآخر بما لايتجاوز القدرة القتالية لدى الفريق الآخر واحياناً تكون ثنائية.

### ٢ـ الأدوات:

تمثل الرِّجْل الأداة الأساسية في اللعبة:



## ثانياً: طريقة اللعب:

يقف الفريقان في مواجهة بعضهما بعضا وعادة مايعطى لأقوى طفل في الفريق دور القيادة وبعد ان يتم الفريقان استعدادهما فان قائد احد الفريقين يصبح في وجه القائد الآخر.

- ويسة - أو هيسة.

فاذا ردد القائد الآخر نفس الكلمة، فان ذلك يعني أن على الفريقين أن يشتبكا، ويتم الاشتباك عادة بأن يعترك كل طفل مع خصم له بحيث يكون نداً له.. لذا فإن الاشتباك في بداية اللعبة يكون ثنائياً.

أما طريقة النزال فإنها تتم على النحو التالي :

يقف الطفل على رجله اليسرى بينما يرفع الرجل اليمنى الى أعلى بحيث يكون جسمه شبه أفقي.. ثم يسعى حينها الى توجيه الضربة الى خصمه، أما في حالة عدم الركل فيستحسن ان يظل واقفاً على رجله اليسرى بينما اليمنى معلقة في الهواء استعداداً لقدوم الخصم.

ويتم إحراز النصر هنا بثلاث طرق مختلفة :

١- أن يصاب الخصم إصابة لاتمكنه من الاستمرار في اللعب.

٢- أن يستسلم الخصم.

٣- أن يعلن الفريق المنتصر العفو العام عن« بقية اعضاء الفريق المنهزم الرافضين الاستسلام، وذلك حفاظاً على ماء وجوههم حتى وإن أصروا على الاستمرار.

---

**بعض شروط اللعبة:**

١- تحريم الركل في مناطق الوجه وبين الفخذين وغيرهما من المناطق التي يتم تحديدها اتفاقاً.

٢- اذا اشْتُرِط ان يتوقف الخصم عن الركل اذا ما أُصِيْبَ الخصم الآخر إصابةَ طارئة مثل: سقوط الملابس او الإصابة بشوكة أو ما إلى ذلك، فيعتبر ذلك قاعدة صارمة في إطار اللعبة على أن لاتطول فترة التوقف لمدى طويل.

## ثالثاً: الجوانب الفنية:

تنقسم الجوانب الفنية لهذه اللعبة الى قسمين أساسيين هما :

**أ- على صعيد الهجوم:**

١- المهارة في تسديد الركلات في الوقت الملائم.

٢- القدرة على الإيهام حيث يوهم الخصم بأن الركلة ستكون على الساق مثلاً، ثم يسددها في منطقة البطن، او في اعلى باطن الفخذ.

٣- السرعة في تسديد الركلات.

٤- القدرة على الضرب بمؤخرة القدم على أعجاز الخصم.

٥- القدرة على محاصرة الخصم بجانب جدار او ماشابه ذلك بحيث تتوفر له فرصة تسديد الركلات المتتالية ذات القوة والسرعة الفائقة مما ينهك الخصم او يدفعه الى الاستسلام.

**ب- على صعيد الدفاع:**

١- توفر المرونة المتنامية التي تتيح له التخلص من المواقف الصعبة والحرجة.

٢- توفر القدرة الكبيرة على اكتشاف خطط الخصم.

٣- عدم البدء في الهجوم وترك ذلك للخصم، حيث يوفر ذلك امكانية تسديد ركلة قوية وحاسمة احياناً.. ذلك ان الخصم بعد ان يرفع رجله مهاجماً فان على المدافع العمل بتفويت هذه الفرصة على الخصم او تحاشيها على الاقل، فاذا مانزلت رجل المهاجم الى الارض فان عليه حينها استغلال الفرصة وتوجيه الركلة او الركلات الحاسمة.

وعلى العموم فان الرفيق الواحد دائماً مايكون في وضع المهاجم والمدافع في نفس الوقت حسب مقتضيات الحال.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

اللعبة في طبيعتها لعبة نزال عنيف وشرس، وغالباً ماتنطوي على بعض الاخطار الجسيمة، ولذا فإن الفكاهة تكون قليلة فيها أو ذات طابع درامي خاصةً حين يتحدى احد الاطفال من منطلق المغرور نداً له ثم لايستطيع ان يواجه الضربات السريعة لخصمه ويتلقى الهزيمة بأسرع مما كان يتوقع.

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

تتمثل أهم الجوانب التي يتعلمها الطفل من خلال هذه اللعبة، في القدرة على التصرف السريع إزاء المواقف الصعبة والمعقدة في ذات الوقت.

كما تهدف اللعبة الى اكساب الطفل مهارات قتالية شرسة من خلال الدفع به الى الاستمرار في اللعبة وعدم القبول السهل بالهزيمة، ولعل هذا الجانب قد أتى كنتاج طبيعي لخصائص المجتمع القبلي او الريفي بدرجة أساسية.

**ملاحظة:**

يمكن في حالة اللعب الجماعي ان يسعى احد الاطفال الى مساندة صديقه المتضرر حتى دون ان يكون قد اجهز هو على خصمه.. حيث يتيح بذلك الفرصة لصديقه لاستعادة توازنه ثم الاسمرار مع خصمه الاول او مع خصم صديقه الذي اصبح حراً لانشغال خصمه بانقاذه بمعنى ان يحدث تبادل الخصمين بين الاصدقاء نتيجة التدخل الانقاذي.

**سادساً: الجوانب النفسية:**

على الرغم من خشونة اللعبة إلا أن الدافع الحقيقي للعبها من قبل الاطفال تتمثل في إثارتها ،وفي تنامي الإحساس بالارتياح الروحي

نتيجة لتحقق انتصاراته على الخصم - او في رغبته على الاحساس بهذا الشعور قبل البدء باللعب على الاقل.

كما ان قدرة الطفل العالية في اللعب بفنية متزايدة تنعكس إيجابياً على عوامله الداخلية بما يعطي ذلك إثارات اضافية بالنسبة له.

**سابعاً: الدلالات:**

الهيسة من الالعاب التي تهدف الى اقلمة الطفل مع البنية الثقافية - ذات الطابع القتالي لمجتمعه الريفي المحيط وهو مجتمع زراعي - حربي يعتمد في استراتيجياته على الكر والفر، على الإقدام والتراجع وعلى الخشونة والقوة الجسدية كعنصرين هامين من عناصر الفاعلية القتالية.

* * *

وعلى صعيد المعنى اللغوي للكلمة فإن الأرجح أن تكون التسمية بـ«الهيسة» هي الاصح، ذلك أنها الأقرب الى معنى الفعل «هاس« او «هس» بمعنى ضغط على جسمٍ ما ذي مرونة محددة، وذلك مايتوافق مع طبيعة الركلة الواقعة على جسم الخصم القابل للمرونة بطريقة ضاغطة كتوليد الكدمات من الركلات.

# الـهيسـة

(٢) «المفتوحة» أو «الحرة»

**أولاً: التكوين:**

**١ـ الأطفال:**

أي عدد من الأطفال.

**ثانياً: طريقة اللعب:**

لاتختلف الهيسة «المفتوحة» عن الهيسة «المقيدة» سواء من حيث كيفية اللعب او مهاراته العامة.. الخ.. في شيء اللهم إلا في الاختلاف القائم في الاسلوب. فهنا لايتم اقتسام الاطفال الى فريقين - كما في السابق - بل إن كل طفل هو حالة قائمة بذاتها او «فريق» مستقل بنفسه، ولذا يحق لاي طفل «رفس» او «ركل» اي طفل يصادفه أمامه، وهكذا دواليك حتى تحسم اللعبة في الأخير.



وعموماً فإن اللعبة تحسم عن طريق خروج أي طفل مصاب أو أي طفل لايستشعر في نفسه القدرة على الاستمرار في اللعب، وبالتالي فإن

الطفل الذي يظل حتى الاخير مع عدم وجود خصم يقارعه يكون هو الطفل المنتصر.

ومن خلال هذا السرد المقتضب يتبين لنا أن المهارات العامة والكيفية العامة للعب.. الخ.. ليست هي ذاتها السائدة في الهيسة «المقيدة» او تختلف هنا المهارات المطلوبة وتزداد تعقيداً عن السابق تبعاً لتعقد ظروف اللعبة الجديد. وقد قلنا «بعدم الاختلاف»- هنا - من باب المجاز ليس الا.

## ثانياً: طريقة اللعب:

تجرى عملية القرعة بين الفريقين ومن يأتي الحظ في طرفه فانه يبدأ اللعب اولاً حيث يضع الطفل من الفريق الاول العصا الصغيرة على الحجرتين ثم يمسك العصا الطويلة بيده راكزاً اياها في الارض بالقرب من العصا القصيرة.. بينما يتفرق أعضاء الفريق الثاني في الاتجاه المقابل للطفل الذي سيقوم باللعب وحين يتأكد من انتشار الخصم فانه يصيح بقوله :

– حادي..

فاذا ردد الخصم «حادي» فذلك يعني انه مستعد للعب وحينئذ يقوم الطفل بقذف العصا القصيرة بواسطة العصا الطويلة الى المكان الملائم ويكون المكان ملائماً في الحالات الآتية :

١– أبعد مسافة ممكنة خلف منطقة انتشار الخصم.. لان ذلك يجعل إمساك الخصم بها صعباً – كما سنرى–.

٢– في مكان متوسط او قريب بشرط ان لايكون في مقدور الخصم الامساك بالعصا الطائرة في الجو، لان ذلك سيكلفه خسارة عشرين نقطة اي في حالة امساك الخصم بها، كما سينهي دوره في اللعب.

فاذا لم يستطع الخصم الامساك بالعصا فان على أحد افراد الفريق الثاني الذهاب الى مكان العصا، ويصنع في مقرها خطّا على الارض كتحديد لموقعها اذا ما وقع خلاف ما، ثم يمسك بها ويحاول قذفها الى جوار الحجرتين، والى داخل محيط دائرة الحجرتين بينما يكون على الطفل الممسك بالعصا الطويلةعدم السماح بوصول العصا الصغيرة الى منطقة الخطر، وذلك بمحاولة التصدي لها في الهواء بواسطة العصا التي بيده، وإبعادها عن منطقة الخطر، وبهذا تكون المرحلة الاولى من اللعبة قد انتهت.

اما المرحلة الثانية فتبدأ بالضرب على العصا القصيرة عند طرفها في

* حنش : تعني بالعامية ثعبان.

محاولة لرفعها في الجو ثم ضربها بالآخرى الطويلة أبعد مسافة ممكنة عن منطقة الحجرتين ويتم ذلك من خلال ثلاث ضربات فقط، يقول فيها:

-حُبٌ .

- حبين .

- عبدك يامرحبين - أو ثالث اللعبين .

واذا حدث ان الطفل لم يتمكن من انزال الضربة على العصا تماماً وضرب الارض بدلاً عنها فان على اطفال الفريق الثاني ان يصرخوا :

- فُص حنش - أو حنش* - (اختصاراً).

وبهذا يعتبر دور الطفل منتهياً في اللعب، وعلى الطفل الذي يليه الامساك بزمام اللعبة مالم فان عملية العد تبدأ من حيث استقرت العصا الصغيرة بعد الضربة الثالثة وحتى الحجرتين.

- يبدأ العد بوضع خط في مكان العصا.. ثم القول :

- حادي .. بادي..

- عملك .. هادي - أو - ثالث.. رابع..

- خمسة .. ستة - أو - خامس.. سادس..

- سبعة .. ثمانية .. الخ سابع .. ثامن.

وينتهي العد عند الحجرتين تماماً.

ويكون للعد اسلوبان في الغالب فإمَّا ان يتم بالعصا الطويلة او بخطوات الرجل، والفريق المنتصر هو الذي يصل الى مائة نقطة قبل الفريق الآخر.

## بعض شروط اللعبة:

أولاً : في بعض الحـالات لاترسم دائرة حـول الحـجـرتين بل يكتفى غالباً بعد ثلاث مسافات بعصا اللعب الطويلة.

ثانياً : الاسلوب الشائع – غالباً – يشترط ان تبعد العصا الصغير مسـافـة واحـدة بالعـصـا الطويلة (وهي ممدودة على الارض) عن الحـجـرتين او اكـثـر ٠) امـا اذا كـانت المسـافة اقل من ذلك اعتـبـر دور اللاعب منتهياً في اللعب.

ثالثاً : يعتبر دور اللاعب – من الفريق الاول – منتهياً في الحـالات التالية – بحسب الاتفاق.

١– ان يقوم الخصم برمي العصا القصيرة الى داخل محيط الدائرة.

٢– ان يقوم الخصم بزمي العصا القصيرة الى مسافة تقل عن طول العصا الطويلة عن الحجرتين.

٣– ان يقوم الخصم بالامساك بالعصا الصغيرة من الجو مع كسب عشرين نقطة.

رابعاً : اذا وصل اللاعب الى إحراز مائة نقطة مع عدم ارتكابه اي خطأ – مما سبق تناوله – فانه يعتبر منتصراً في اللعب ومستمراً فيه.

خامساً : يتولى الفريق الثاني زمام اللعب بعد ان يقضي على الخصم – بجميع افراده – بتحقيق أحد الأخطاء او الشروط السابقة للانتهاء من اللعب – في ثالثاً.

سادساً : تكون المائة نقطة هي الحد الادنى لنقاط الانتصار وذلك في حالة عدم الاشتراط، اما في حالة الاشتراط – وهو الشكل السائد في اللعب – فتكون نقاط الانتصار محدودة بما تم الاتفاق عليه وغالباً بأكثر من ذلك.

**ملاحظة:**

ليس هناك ايما اختلاف في طريقة اللعب الفردي والجماعي الا من حيث عدد الاطفال فقط – اي اختلافاً عددياً – حيث يتم اللعب بالتوالي .

سابعاً : اذا مست العصا القصيرة لاعباً من الفريق الثاني – اثناء قذفها فيتلي : «دم ولحم» وتعاد القذفة مرة اخرى.

للعبة الحادية العديد من المهارات والجوانب الفنية على صعيد الفريقين اللاعبين نحصر بعضها فيما يلي :

**أ- الفريق الاول:**

١- على الطفل اللاعب تحديد مراكز الضعف بدقة وهي المراكز المتمثلة في الاطفال الذين لايستطيعون الامساك بالعصا الصغيرة بدقة وهذا يتحدد إما بعد أن يلعب اللاعب لعبة واحدة او اثنتين واما من خلال معرفته السابقة برفاق اللعب، لأن هذا التحديد يساعده كثيراً اذا كان انتشار الخصم انتشاراً مثالياً بحيث لايسمح له بقذف العصا أبعد من مستوى انتشار الفريق الخصم.

٢- اكتشاف فعالية تحرك الخصم وذلك من خلال استخدام بعض المراوغات او الايهامات كأن يشعرهم بانه سيقذف العصا باتجاه معين، وبأنه يهم بالقذف مما يتيح له ذلك رصد حركة الخصم.

٣- القدرة على القذف العالي والبعيد ويساعده ذلك في حال انتشار الخصم بطريقة مثالية.

٤- اجادة التصدي لضربات الخصم، ويساعده ذلك حين يكون مضطراً لقذف العصا الى مكان قريب يتواجد فيه أحدى المراكز الضعيفة او الاقل فعالية وذلك بسبب مثالية انتشار الخصم.

**ب- الفريق الثاني:**

١- سرعة الحركة، والالتقاط.

٢- المهارة العالية في تسديد العصا للخصم.

٣- القدرة على المراوغة خاصة حين يكون على مسافة قريبة من منطقة الحجرتين بحيث لايمكن الخصم من رد العصا الصغيرة أثناء طيرانها في الجو.

٤- قذف العصا بشكل رأسي لان القذف الافقي يسهل عملية صده من قبل الخصم.

٥- القدرة على الرمي بمستوى أرضي.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

تتجلى الفكاهة في اللعبة في اللحظة التي يقع اللاعب فيها في خطأ مميت بالنسبة له، وذلك بالرغم من تأهبه المسبق ولعل ذلك يتجلى فيما يلي :

**اولاً: بالنسبة للاعب الفريق الاول:**

١- تخطيطه المسبق لرمي العصا الصغيرة بعيداً، ولكنها تقع أمامه مباشرة - اي اقل من طول العصا الطويلة، او بما يمكن الخصم من تسديدها الى دائرة الخطأ الكبير.

٢- محاولته لدفع العصا الصغيرة بعيداً عن محيط الحصم - او في منطقة يصعب معها الإمساك بها من الجو - ولكنه مع ذلك يسلمها للخصم بكل سهولة ويسر.

٣- بعد أن يصد العصا الصغيرة فانها قد تقع في مستوى مائل - كأن تقع فوق حجرة صغيرة او ما إلى ذلك - مما يجعل الوضع له في غاية السهولة لرفعها عالياً في الجو من خلال ضرب طرفها، الا انه قد يقع في خطأ آخر، فبدلاً من ضرب طرف العصا الصغيرة فانه يقوم بضرب الارض مما يخرجه من اللعب.

**ثانياً : بالنسبة للاعب الفريق الثاني :**

١- فرحه المتناهي بوقوع العصا الصغيرة قرب الحجرتين ولكنه لايستطيع تصويبها بدقة، فتذهب مسافة بعيدة عن مرمى الخصم او تسليمها له بمنتهى السهولة التي تمكنه من صدها والقذف بها مسافة بعيدة جداً.

٢- عدم تمكنه من الامساك بالعصا بسهولة ويسر.

بالاضافة الى هذا وذاك فان هناك العديد من المواقف الفكاهية التي تمتلئ بها اللعبة.

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

تتجلى الجوانب التعليمية في اللعبة في النقاط التالية :

١- تدريب الأطفال على كشف الثغرات والاخطاء ونقاط الضعف لدى الخصم، وبالتالي قدرة ومهارة التعامل معها.

٢- تدريبهم على اكتساب قدرات مختلفة كدقة التصويب وسهولة التلقي.. الخ.

٣- العمل تحت ظروف جماعية منسقة ومنسجمة.

**سادساً: الجوانب النفسية:**

تتجلى المثيرات والحوافز الداخلية للعبة في قدرة اللعبة على :

١- تمكين الطفل من استعراض قدراته الفنية في اللعبة سواء كان الطفل في الفريق الاول او الفريق الثاني.

٢- وضع سور حدي للنصر (عدد النقاط) حيث يؤدي ذلك الى

تنامي عملية التباري والتناسب بين الطرفين.

**سابعاً: الدلالات:**

تعكس اللعبة وضوحاً كبيراً على صعيد الدلالات اللغوية «فالحادي» هي اصطلاح مستمد من عملية العد نفسها «حادي.. بادي» حيث تكون «الحادي» تعبيراً عن الرقم واحد.

واللعبة في مجملها تعكس طابعها «المحلي» - المرتكز على أدوات محلية في اللعب - ولعل هذا مايبرر انتشارها على رقعة واسعة وليس فقط من رقعة الوطن بل ومن رقعة المجتمعات الاخرى.



# السلبيت

## أولاً: التكوين:

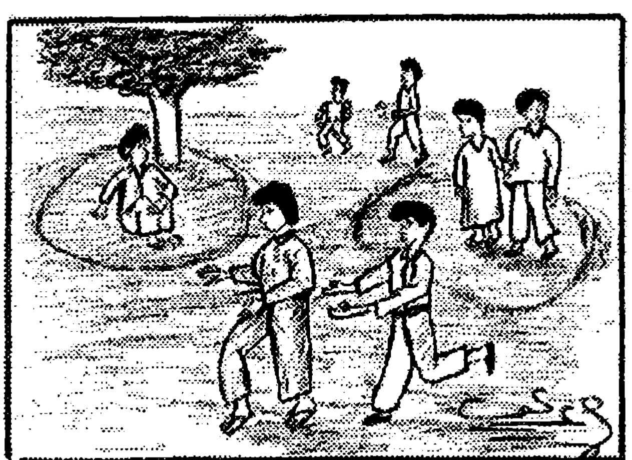
### ١ـ الأطفال:

أي مجموعة من الاطفال تنقسم الى فريقين متساويين أو متكافئين احداهما مُطارِداً والآخر مُطارَد.

### ٢ـ الادوات:

تتمثل أدوات اللعب في هذه اللعبة بتحديد منطلقين احدهما لحجز المقبوض عليهم – او حجزهم– ويتم تحديدها برسم دائرة على الارض والآخر للاستراحة، وتحدد بشجرة او بجدار او بأي شيء آخر، وتسمى هذه المنطقة

بـ«حلال».



## ثانياً: طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بتجمع الفريق المُطَارِدِ حول دائرة الحجز، فيما يقوم الفريق الثاني بالانتشار والتفرق، وبعد ان ينتهي فرد ما من الفريق

الاول- المطارد - بالعد او يتلقى اشارة من الفريق الآخر بالاستعداد للعب، في هذه اللحظة ينطلق الفريق الاول في ملاحقة افراد الفريق الثاني وذلك بعد ان يعين احدهم للقيام بأعمال الحراسة في منطقة الحجز وكل من يقبض عليه يودع في اطار دائرة الحجز تحت رعاية الحارس المكلف.

وتنتهي اللعبة بعد انتهاء القبض على كافة افراد الفريق الثاني.

إلا أن الصعوبة التي تكتنف اللعبة لاتتوقف عند هذا الحد، ذلك لان افراد الفريق الثاني لهم امكانيات مختلفة لانقاذ رفاقهم المحتجزين فاذا تمكن اي فرد منهم من اختراق دائرة الحجز صائحاً في الوقت ذاته وبصوت طويل ومسموع للجميع..

سلبيت..

فان هذا يعني اطلاق صراح جميع المحتجزين داخل الدائرة دون اي استثناء..

وفي هذه النقطة بالذات تتجلى عملية الاثارة في اللعبة كلها، وذلك بما تتصف به هذه اللحظة من قدرة على مراوغة الحارس ومن سرعة في اختراق الدائرة دون الوقوع في دائرة الاسر، وتزداد حدة الاثارة هنا اذا كان معظم او جميع الرفاق قد أودعوا فيها، بحيث يكون جميع افراد الفريق الخصم او معظمهم متفرغين للقبض على الطفل المُنْقِذ.

**بعض شروط اللعبة:**

١- الصياح بصوت مرتفع ومسموع للغاية عند (السلبة) وهو شرط يلجأ اليه الطفل بمحض ارادته ،وذلك لكي يولد حالة من الاحباط لدى الخصم بضياع جهده في اسرهم.. كما ان نشوة الانتصار باختراق الدائرة والافراج عن بقية الزملاء تدفع بالطفل الى الصياح بصوت عالٍ.

٢- اذا شعر اي فرد من الفريق الثاني - المطارد - بالتعب او الارهاق او الرغبة في استرداد النفس فانه ماعليه الا ان يتوجه الى منطقة الخصم.. (حلال).. وبذلك يكون من حقه الإستراحة لاي وقت

يشاء دون ان يكون للخصم الحق في الدخول اليه او انتزاعها منه..

٣- يشترط ان يكون جميع الاسرى داخل دائرة الحجز اثناء انقاذهم، أما من كان خارجها فيعاد اليها.

## ثالثاً: المهارات والجوانب الفنية:

يشترط في اللاعب ان يكون مرناً في حركاته ورشيقاً في التواءاته لكي يستطيع الافلات من الخصم عند اي لحظة من لحظات اللعب.. كما يشترط في اللاعب المنقذ ان يكون ماهراً في مراوغة الحارس وسريعاً في الوقت ذاته، فيما يشترط في الحارس التنبه واليقظة التامة وعدم تفويت الامر للخصم.

## رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

بالاضافة الى الجوانب الفكاهية العامة التي ترافق عملية المطاردة والافلات من يد الخصم في دخول دائرة الاسر فان اهم جانب فكاهي يبرز في اللعبة يتجلى في لحظة وقوع الطفل المنقذ لرفاقه في الاسر قبل او بعد انتهائه من عملية الانقاذ.. وان كانت المسألة تأخذ بعداً نفسياً اكثر حدة اذا تمت عملية أسره قبل تمكنه من انقاذ زملائه.

## خامساً: الجوانب التعليمية:

لعل اهم جانب تربوي تتمحور حوله اللعبة يتمثل في اكساب النشء روح التضحية من أجل الآخرين حتى وإن سببت له بعض المتاعب.. فالطفل يسعى الى انقاذ زملائه من الاسر دون الاهتمام او الاكتراث بحلاوة الافلات من الخصم اثناء مطاردته له، او بحلاوة استفزازه له من خلال الاقتراب او الابتعاد منه، والمهم لديه ان ينقذ زملاءه حتى وان وقع في الاسر بدلاً عنهم.

اما أهم جانب تربوي آخر فهو تعويد الطفل على القوانين والاعراف المعمول بها اثناء التصادم مع الآخرين - حتى وان كانوا -اعداءً لامجرد خصوم- وذلك من خلال احترام استراحة الخصم وعدم الدخول اليه في منطقة (حلال) حتى وان ادى عدم خروج الخصم منها الى فساد اللعبة وانتهائها.

**سادساً: الجوانب النفسية:**

تتمثل الدوافع التحضيرية للعبة في عدد من النقاط منها :

١- مقدرة اللعبة على اشباع النفسية «الفروسية» - في مجتمع ريفي- من خلال توافر القدرة على انقاذ الاعضاء المأسورين.

٢- الشعور بالارتياح في اللحظة التي يستطيع فيها الطفل عرقلة تحقق اهداف الطرف الآخر.. سواء على صعيد الافلات من المطارِد، او على صعيد عدم تمكين المسك به من الافلات.

**سابعاً: الدلالات:**

تعكس اللعبة العديد من الدلالات الثقافية - التأريخية المتعددة، والتي نقتصر على أهمها في هذا الصدد.. وهي تلك الدلالات المتعلقة بطابع (الشهامة) و (الفروسية) الاقطاعيتين.. اذ نجد ان شهامة الفارس المنقذ تدفع به الى المخاطرة بنفسه في سبيل انقاذ زملائه من الاسر.

ولعل ذلك يتناسب مع طبيعة القسم الذي كان يقسمه (الفارس الاقطاعي) على الوصايا العشر :

١- ان يكون شجاعاً ومقداماً.

٢- المسارعة الى نجدة الآخرين.. الخ.

أما على صعيد المعني اللغوي فان الامر مازال يكتنفه الغموض حول مصدر اللفظ.. «سلبيت» ومدلولاته الحرفية.

# الـرقــع

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

اي عدد من الاطفال.. الا ان تقسيمهم يتم بطريقتين تبعاً لطريقة اللعب ذاتها.. سيتم تناولهما لاحقاً..

### ٢ـ الأدوات:

كرة قماشية صغيرة او كرة من المطاط.

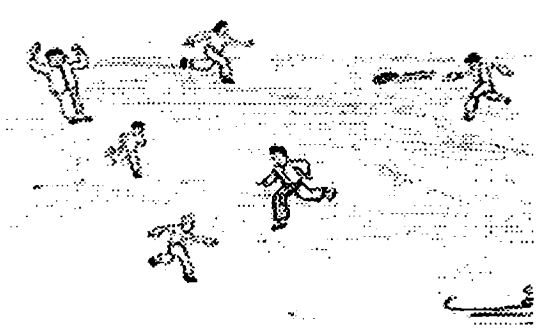
## ثانياً: طريقة اللعب:

يتم اللعب هنا بطريقتين مختلفتين :

### ١ـ الطريقة الاولى:

يتم فيها اختيار احد الاطفال ليقوم بدور الراقع، الذي يقوم باصطياد بقية الاطفال..

فيما يمثل بقية الاطفال موضوع الاصطياد..



يبدأ اللعب بأن يقوم الطفل (الراقع) بالعد من ١-٣ لكي يتيح امام الاطفال الهرب، بعد ذلك يبدأ بترصدهم وبالتالي العمل على اصطيادهم عن طريق الكرة التي بيده - باعتبارها اداة الصيد الرئيسية- ويعتبر - طبقاً لشروط اللعبة - الطفل مصطاداً اذا ماوقعت الكرة عليه ولامست جسده.

**بعض شروط اللعبة:**

ويشترط لتحقق عامل الاثارة في هذه اللعة عددٌ من الشروط المختلفة لعل أشهرها مايلي :

١- لايحق للطفل (الراقع) الجري بعد الخصم والكرة بيده، بل عليه ان يقذف الخصم من النقطة التي يبدأ التحرك منها، ثم من النقطة التي تتوقف عندها الكرة.

٢- بالنسبة للطفل الذي يتم اصطياده فانه يشترط أحياناً ان يتوقف نهائياً عن اللعب حتى انتهاء اللعبة.. بينما العرف السائد للعبة ان يتحول الطفل المصطاد الى طفل صياد وهكذا يتم تحويل موضوع الاصطياد الى عامل اصطياد..

ويكون الطفل المنتصر هو آخر من يتم اصطياده اذ لايُعفى من عملية الاصطياد.. وهنا يتم تداول الكرة بين فريق الصيد المتكون.

**٢ـ الطريقة الثانية:**

ويتم فيها تقسيم الاطفال الى فريقين متكافئين.. يقوم فريق منهما بدور (الراقع) بينما يقوم الفريق الآخر بدور (المرقوع).

يبدأ اللعب عادة بتداول الفريق (الراقع) للكرة في محاولة منهم لاصطياد الخصم.. ويشترط هنا نفس الشروط السابقة - للطريقة الاولى - ويلاحظ في هذه اللعبة انه كلما تم اصطياد احد الخصوم كلما ازداد عامل الاثارة في اللعبة.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تنحصر الجوانب الفنية للعبة في تحقق المهارات التالية :

١- الدقة في التصويب على اقتناص الخصم.

٢- الاحتفاظ بهدوء الاعصاب الذي يساعد في مسألة التصويب الدقيق.

٣- القدرة في الخصم على المراوغة الدقيقة، خاصة في ظل تساقط زملاء اللعب وتزايد الحصار عليه.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

تتجلى الفكاهة في هذه اللعبة في اللحظة التي يوهم فيها الخصم (الراقع) بانه لن يتحرك من مكانه، دافعاً بذلك خصمه الى استخدام الكرة بقوة كبيرة - خاصة اذا كان قد نجح في اثارة غيظه - وبالتالي الانحراف البسيط الذي يجعل الكرة تطير بعيداً مما يرهق الخصم (الراقع) - وجعله موضوعاً للسخرية - خاصة اذا كان (الراقع) وحيداً وقد تم اقتناص بقية اللاعبين وعدم استمرارهم في اللعب بدور الصياد.

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

بعد هذه الالمامة السريعة لطبيعة اللعبة وتكوينها، فان الجوانب التعليمية لها واضحة بشكل كبير، وذلك من خلال اعتماد اللعبة في تحقيق الاهداف التالية :

١- تدريب الاطفال على بعض مهارات القنص والاصطياد.

٢- تعلم الدقة من حيث التصويب ومن حيث انعدام فقدان اصابة الهدف.

٣- تعلم الحذر والدقة في التعامل والمراوغة.

## سادساً: الجوانب النفسية:

ربما كان للعامل العضوي ارتباط بالعامل السيكولوجي.. وذلك من خلال ارتباط المثيرات والدوافع النفسية للعب، بحاجات النمو العضوي الى الحركة الواسعة والنشاط الدفاق لدى الصغار..

على صعيد آخر يمكن فهم طبيعة هذه المثيرات في مجتمع ريفي يعتمد على دقة التصويب الحربية في الحفاظ على أمنه وعلى مصلحته الاجتماعية : القنص والرمي... الخ.

وذلك من خلال الترامز القائم بين هذه الوظائف الاجتماعية وبين دقة التصويب في (الرقع).. فالطفل الاكثر دقة في تصويباته يكون هو الطفل الاكثر انسجاماً مع معطيات الواقع الموضوعي.. ولعل ذلك مايتجلى من خلال احساسه بالفرحة او الانشراح عندما يحقق هدف التصويب ولا علاقة لهذا الانشراح بأي تعليلات «سادية» او «فردية» مبتذلة.

## سابعاً: الدلالات:

ربما نكون قد تحدثنا عن بعض الابعاد الدلالية للعبة عبر الجوانب النفسية السابقة التناول، والمتمثلة في التعبيرات الحربية للعبة في مجتمع «قبلي» ريفي يعتمد على العنصر الحربي في جانب من علاقاته الاجتماعية العامة، وذلك من خلال العلاقة الرمزية بين دقة التصويب الحرب، وبين دقة التصويب في «الرقع».

أما على صعيد المدلولات اللغوية فان «الرقع» يعني في التعبير الشعبي : التعويض المالي عن مفقود ملموس او عن تلف في اي شيء مستعار تم اتلافه جزئياً أو كلياً او فقده من قبل المستعير.

اما في اللعبة، فان اللفظ يعني.. ملامسة الكرة لاي جزء من الجسد «المرقوع» وهو لايتضمن مفهوم «الشدة» أو «الالم الجسدي» نتيجة الرمية، بقدر ما يعني الملامسة، بدرجة اولى.

# فك البـــاب

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

يتخذ تقسيم الاطفال في هذه اللعبة طابعاً متميزاً يختلف عن طبيعة التقسيم العادية.. وهو الاساس الاول الذي ترتكز عليه اللعبة..

وعموماً فان الاطفال يتم توزيعهم على النحو التالي :

١ – اطفال قياديين : وعددهم أثنان فقط.

٢ – اطفال عاديين : وعددهم غير مشروط.. ويستحسن عادة ان يكون تعدادهم كبيراً.

### ٢ـ الأدوات:

ليست لهذه اللعبة اي أدوات اخرى..

## ثانياً: طريقة اللعبة:

يتفق الطفلان القياديان اللذان يديران اللعبة على رمزين مختلفين يمثلهما.. كأن يختار الاول الشمس والآخر القمر.. ويتم ذلك بعيداً عن بقية الاطفال.. يقف الطفلان في مواجهة بعض، ثم يشبكان ايديهما مع بعض، في وضع افقي.. بحيث يشكلان بوابة – أو بحيث يمثل وضعهما هذا باباً ما..



بينما يقف بقية الاطفال الآخرين في طابور قطاري مترابط بحيث يمسك الاخير بوسط الاول، وهكذا..

بعد ذلك يتحرك السرب القطاري باتجاه البوابة.. وحين يصل اليها فان الطفل الاول- الذي يمثل قائد السرب - يبدأ بالحوار مع البوابين حيث يقول لهما : - فك الباب، يابواب.

فيجيبانه : - موقفلة ؟

- سبع سنابل لاقيت الآخر مزة، لزه لما تخرج له كعزه لا ايده.. فيرفع الطفلان ايديهما الى اعلى تعبيراً منهم لفتح الباب، في هذه الحالة ينحني قائد السرب بعض الشيء الى الامام ويفعل الباقون مثله استعداداً للمرور السريع من الباب حيث يكون على طفلي البوابة الامساك بآخر اطفال السرب بين ايديهما المتشابكة.. فاذا تمكنا من ذلك فانهما يقودانه الى مكان قريب - بعيداً عن سمع السرب - ويسألانه عن اي شيء يختار - شمس ام قمر - فاذا ما اختار هذا طلب منه الجلوس في مكان محدد - دون أن يعرف الى اي منهما ينتمي واذا ما اختار ذاك طلب منه الجلوس في مكان آخر، دون ان يعلم حقيقة وضعه..

بعد ذلك يعود الطفلان الى مكانهما السابق، ويعود السرب اليهما مرة اخرى، وهكذا.. الى ان ينتهي من الاجهاز على السرب بأكمله.. اما اذا لم يتمكنا من الامساك بالطفل الآخير فانه يكون من حق السرب المرور ثلاث مرات دون اي اعتراض له الا في المرة الاخيرة حيث يجب على

البوابين اصطياد الطفل الآخير (الذي يلي قائد السرب)..

بعد الانتهاء من امساك اعضاء السرب العاديين، فان القائد يتمتع ببعض الخصائص والشروط بالامساك، حيث يكون من حقه المرور سبع مرات في البوابة مع مساءلته عن الجهة التي يريدها فهو حين يصل الى البوابة يسأل بطريقة مختلفة عن السابقة..

- مو تشتي ؟
- اشتي اجزع (امشي - امر).
- فين باتروح (اينه شتروح - شتسير)؟.
- ادور : ابي.

اخي.

فلان - (تسميه بالاسم-.

اتمشى.

الخ..

وحين يصل المرور السابع والاخير فانهما يهمان بالامساك به، فاذا تمكنا من ذلك تم تخييره بين الشمس - القمر، مالم فان الكرة تعاد مرة.. سبع مرات، او ثلاث بحسب الاتفاق.

بعد الانتهاء من الامساك بقائد السرب فانه يعلن للمجموعتين بان مجموعة (الشمس) تخص فلاناً من قادة البوابة، فيما مجموعة (القمر) تخص الآخر.. ثم تقوم المجموعتان بتنصيب حد فاصل بين المجموعتين : حجراً، خطاً على التراب.. الخ.

وتقف كل مجموعة خلف قائدها - احد قادة البوابة - فيما يتوجه القائدان ويمدان ايديهما لبعض ويبدآن بسحب بعضهما للآخر، فيما تساند كل مجموعة قائدها من خلال الامساك بيده الآخر وبوسطة، بل وبيده

المدودة.. ويكون النصر للمجموعة التي تستطيع جر الاخرى الى موقعها.

كما يمكن اللعب الدور النهائي هذا بطريقة اخرى حيث يقف القائدان في مواجهة لبعضهما ويبدآن بجر بعضهما للبعض دون اي مساندة من احد.. فاذا ما سحب احدهما الآخر فان على المسحوب التنحي جانباً ليُصْعِدَ بدله واحداً من مجموعته ويبدآن بجر بعضهما بنفس الطريقة السابقة، والطريقة السابقة هي المجموعة التي تسحب الى موقعها اكبر عدد ممكن من اعضاء المجموعة الأخرى.

ويكون هذا النصر معززاً بشكل اقوى اذا لم يتم سحب قائد احد المجموعتين، اي حين يقوم هذا القائد بسحب كل اعضاء المجموعة الاخرى.

**بعض شروط اللعبة:**

١- يحق لقائد السرب - اذا ما انزل طفلا البوابة ايديهما اثناء مرور السرب او اثناء مروره هو في الاخير - ان يطلب منهما مشابكة ايديهما وفقاً لقانون اللعبة - بمعنى انه لايحق لطفلي البوابة الامساك بأي طفل وايديهما غير متشابكة مع بعضها البعض.

٢- يجوز حسب الاتفاق - وهو كثيراً مايتم - ان تقوم المجموعة المنهزمة او الافراد الذين تم سحبهم لصالح الطرفين - القيام بحمل الافراد المنتصرين على ظهورهم لمسافة مفتوحة او محددة.

٣- يتم الاتفاق حول كيفية لعب الدور النهائي الذي يُلعب غالباً بثلاث طرق مختلفة وهي :

١- الطريقة الجماعية (السالفة الذكر).

٢- الطريقة الفردية الحرة (السابقة الذكر). وفيها يتقابل القائدان وبعد ان يسحب احدهما الآخر يظل هذا الاخير في مواجهة الافراد الآخرين من الخصم حتى يجد من يسحبه أخيراً ليرشح آخر بدله للقيادة.. وهكذا.

٣- الطريقة الفردية المشروطة.. وفيها يتقابل القائدان، وبعد ان يسحب احدهما الآخر فإن الاثنان ينسحبان ليحل محلهما اثنان آخران.. وهكذا.. في حالة بقاء عدد من الاطفال بدون اقران مماثلين لدى الخصم فإنه يجوز للقائد الذي تم سحبه ان يقوم باستكمال دور الشد والجر، وليس لانتصاره أهمية حاسمة، إلا إذا وافق الطرف الآخر على ان يكون من حقه ان يمارس الشروط المترتبة على ذلك : من حمل وغير ذلك.. ولكنه لايعطى هذا الاستثناء الا اذا كان الطرف الآخر واثقاً من عدم قدرة القائد (المهزوم) على تحقيق اي نصر استثنائي (باسم افراد فريقه الغامضين والمفترض وجودهم لاستكمال نصاب المواجهة).

٤- لايكون من حق أي فرد في اللعبة ان يفضح كلمتي سر طفلي البوابة بأي حال من الاحوال، او حتى مجرد الايحاء بها الى الغير.

## ثالثاً: الجوانب الفنية:

تتمثل أهم المهارات والجوانب الفنية في اللعبة في الجوانب التالية :

**أ- طفلي البوابة:**

١- القدرة على تصيد الطفل الاخير في اللحظة المناسبة.

٢- القدرة على الايحاء للطفل بالرمز الذي يخص كُلاً منهما.

٣- التنبه الزائد لمراوغات قائد السرب في نهاية الدور الاول من اللعبة.

٤- توفر القوة والحنكة اللازمة لتحديد مواقع الضعف اثناء الدور الثاني من اللعب.

ب- اطفال اللعب:

١- القدرة على المراوغة الكبيرة اثناء المرور من البوابة، خاصة حين يكون الواحد هو المقصود من قائدي البوابة.

٢- التمتع بالقدرة الجسدية والفكرية لمواجهة الخصم اثناء الشد.. حيث لايتطلب الموقف احياناً قدرة جسدية بقدر مايحتاج الى المراوغة واستخدام الحيلة.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

تتجلى الفكاهة في اللعبة في اللحظة التي لايستطيع فيها الطفل المراوغ التخلص من موقف أُعُدَّ له مسبقاً في ذهنه ودرسه دراسة طويلة.

١- فشل الطفل الاخير، في المراوغة اثناء مروره الى البوابه.

٢- فشل قائدي البوابة في الامساك بالطفل الاخير مع الاعداد المسبق لذلك.

٣- وذات الشيء يتجلى في الدور النهائي من اللعبة.

---

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

١- اكساب الطفل القدرة والقفز فوق المضايق والحواجز الاختناقية.

٢- اكساب الطفل مهارة التعامل مع المواقف الحرجة في الواقع (السعي الى اقتناص الطفل، محاولة الطفل للتخلص... الخ)

٣- تعويد الاطفال على احترام العادات والأعراف الاجتماعية السارية (عدم افشاء السر، وعدم الإعلان عن المحظورات او الممنوعات لاغراض حربية او اجتماعية.. الخ.

٤- اكساب الطفل معاني الترابط والتآزر والتماسك... الخ.

**سادساً: الجوانب النفسية:**

تنطوي اللعبة على عدد من المثيرات والحوافز منها :

١- الغموض الذي يكتنف اللعبة بالنسبة للاعب.. حيث لايعرف الطفل مع من سيكون ولمن النصر..

٢- اثارة التحدي القائم بين الفريقين في الاخير.

٣- الامكانيات الاوسع للمراوغة، والافلات من يد الخصم، وفي هذا يكمن المثير الاكبر للعبة حيث يعمد كل طفل إلى التخلص من طفلي البوابة بأي طريقة كانت.

**سابعاً: الدلالات:**

ان اللعبة بارتكازها على بوابة وعلى حرس، ومساءلة لاي مار، من هذه البوابة تتناسب تماماً وسمات المدن العربية القديمة القائمة على الاسوار والبوابات ولعل اوضح مثال على ذلك :

**١ـ صنعاء القديمة ـ**

**أـ المدينة:** ١- باب اليمن (باب الحرية)

٢- باب السلام.

٣- باب شعوب.

٤- باب السباح.

**بـ القاع:**

١- باب القاع.

٢- باب البلقة.

**٢ـ تعز القديمة:**

١- الباب الكبير.

٢- باب موسى

**٣ـ الحديدة القديمة:**

١- باب مشرف

**٤ـ المدن العربية والعالمية القديمة.**

كما ان للعبة طابعاً اسطورياً من خلال التماثل القائم بين اللعبة (فك الباب) وبين الاسطورة (افتح ياسمسم) و (علي بابا والاربعين حرامي).

# عسل معسل.. ياأبو عسل*

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

تتكون اللعبة عادة من ثلاثة اطفال فقط كفريق متكامل.

### ٢ـ الادوات:

ليس لهذه اللعبة اي ادوات اخرى.

## ثانياً: طريقة اللعب:

يقوم طفلان من الثلاثة بوضع ايديهما بشكل متعامد، ثم يتماسكان بالايدي، بحيث يكون الفراغ القائم بين ايديهما متخذاً شكلاً مربعاً ويجلس الطفلان القرفصاء – امام بعض – وذلك لتسهيل جلوس الطفل الثالث على ايديهما.. بعد ذلك يقومان، ويسيران به مسافة قصيرة على ان يعملا على ارجحته اثناء سيرهما، الى الأمام والى الخلف، فيما يكون هو ممسكاً برقبة كُلٍّ منهما حتى لايسقط ارضاً اثناء التأرجح.. وفي اثناء عملية السير ينشر الطفلان الحاملان.. عسل ، معسل، يا أبو عسل..

جينا نشيله ، قالوا : اكتسر..

وحين يصلان الى آخر كلمة في غنائهم فانهم يعمدون الى فك ايديهما المرتبطة ليسقطا الطفل المحمول على الارض..

وبهذا تصل اللعبة الى نهايتها.

بعد ذلك يأتي دور احد الطفلين بدلاً من الطفل الجالس.. وهكذا..

(١) يقال الاسم احياناً بتحريف خفيف تبعاً للعبة التالية عسل معسل.. ياابو عسل وعموماً فان الاسم إما ان يقال كاملاً وإما ان يقال اختصاراً (عسل معسل) أو (عسل معنسل) حسب الحالة.



**بعض شروط اللعبة:**

يتم الاتفاق في هذه اللعبة على بعض الشروط المختلفة، والتي نورد منها مايلي :

١- إما أن تحدد المسافة بزمن انتهاء الأغنية، وإما أن يتم تحديدها بشكل مقياسي ذهاباً واياباً.

٢- الطفل المحمول يتم تحديده اختياراً وبعد ان ينتهي دوره يتم تحديد طفل آخر.. وهكذا.

٣- لما كان عدد الاطفال ثلاثة فإنه يجب ان تكرر اللعبة ثلاث مرات.. بمعنى ان اللعبة تكرر بعدد افرادها.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تحدد الجوانب الفنية فيما يلي :

١-ترجيح الطفل المحمول بطريقة سريعة ثم بصورة بطيئة وهكذا ثم إسقاطه بصورة فجائية على الارض.

ويتسنى تحقيق هذا الجانب المهاري في حالة ماتكون المسافة طويلة، وغير مشروطة بزمن الاغنية.

٢- بالنسبة للطفل المحمول فان الجانب الفني - المفترض فيه - يتمثل في يقظته العالية، التي تتيح له تمرير الفرصة على الطفلين الحاملين في إسقاطه.

**رابعاً: الفكاهة في هذه اللعبة:**

ينحصر الجانب الفكاهي في اللعبة في الكيفية التي يتم فيها اسقاط الطفل المحمول.

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

ينحصر الجانب التعليمي في اللعبة – في تنمية قدرات الطفل ومهاراته على التصرف الحذر واليقظة المستمرة وعدم الاندماج للمغريات المتاحة، والتي تمثلها هنا الاغنية بما تتيحه من استرخاء للطفل المعني من حيث شعوره بأن الطفلين الآخرين يمثلان فريق غناء مخصص باراحته واسعاده، ومن فريق خدمات خاصة به – من خلال حملهم له.

**ثالثاً: الفكاهة في اللعبة:**

تتجلى الفكاهة في اللعبة حين يتحقق الاتفاق او (التآمر) بين الطفلين الحاملين للطفل الثالث.. وذلك بأن يفك اشتباك ايديهما في لحظة معينة قبل انتهاء الغناء او قبل انتهاء المسافة.

وتزداد حدة الفكاهة في اللعبة اذا لم يكن الطفل المحمول ماسكاً برقبة الطفلين الآخرين او كتفيهما، كنوع من الاعلان عن (ترفيهه) مما يؤدي الى وقوعه على الارض بطريقة كوميدية مضحكة.

**رابعاً: الجوانب التعليمية:**

وتتمثل في تعليم الاطفال على خدمة الآخرين ومحاولة ادخال السعادة الى قلوبهم عن طريق حل مشاكلهم او العمل على ترفيههم او ما الى ذلك.

ومقابل ذلك يتحصل الطفل على نوع من المكافأة، وذلك من خلال حمله على الايدي عندما يحين دوره في اللعبة.

**خامساً: الجوانب النفسية:**

تكاد لاتختلف الجوانب النفسية المرتبطة بهذه اللعبة عن غيرها من الجوانب المرتبطة ببقية الالعاب الا ان اللعبة تتلاءم مع الجو العام الذي يشكل الاحساس بالفراغ النسبي وبالملل جزءاً من تركيبه العام.

**سادساً: الدلالات:**

تعكس اللعبة دلالات الخيبية الريفية وشظف العيش في الريف بشكل عام.. وذلك ماتكشفه طبيعتها الغنائية في اللعبة.. فالعسل كدلالة على يسر الحال، وعلى المستوى من الرفاه الاجتماعي - يكتسر - وعاؤه في اللحظة التي يهم المغني بحمله...

جئنا نشيله..

قالوا : اكتسر..

كما ينعكس ذلك المدلول من خلال السياق العام للعبة.. ففي اللحظة التي يشعر فيها الطفل المحمول بالنشوة نجد ان الطفلين الآخرين قد فكا تشابك ايديهما إما لغرض المزاح، وإما لانتهاء دور الطفل المحمول في اللعبة.

فللعبة وحدها دلالات تعبيرية عن الريف وطابع العيش فيه.. وهي دلالات تعكس بعداً دراميأً تنازعياً، اي غير منفرد : اكتسار وعاء العسل الى غير رجعة او اسقاط الطفل دون عودة - خاصة على صعيد اللحظة المعاشة ولعل لهذا البعد الدرامي دلالاته الاشمل والاعمق عن طبيعة الحياة الريفية.

# البتـــول

**أولاً: التكوين:**

**١ـ الاطفال:**

تتكون اللعبـة عادة من طفلين – كـحد ادنى – ومن ثلاثة اطفال – كـحد اقصى.

**٢ـ الادوات:**

ليس لهذه اللعبة اي أدوات اخرى.

**ثانياً: طريقة اللعب:**

يتم تنفيذ اللعبة باسلوبين مختلفين – وذلك تبعاً لعدد الاطفال المشتركين في اللعب..

وسنتناول فيما يلي كلا الاسلوبين :

الاسلوب الاول : ويتم الاعـتـمـاد على هذا الاسلوب – عندمـا يكون عدد الاطفال اثنين – حيث يقوم احد الطفلين بدور (الثور) بينما يقوم الثاني بدور (البتول).



بعد ذلك تبدأ اللعبة بأن يشبك الطفل الاول اصابع يديه خلف ظهره.. فيما يقوم الطفل الثاني بادخال رجله اليمنى - في يد زميله - حتى الركبة..

يقوم الطفل (الثور) بالسير امام زميله وبالتالي جره في ذات الوقت، فيما يقوم الطفل (البتول) بتوجيه (الثور) في هذا الاتجاه او ذاك، وهكذا حتى تنتهي اللعبة بحسب شروطها.

**الاسلوب الثاني :**

يقوم طفل بدور (البتول) بينما يقوم الطفلان الآخران بدور زوج من الثيران او (ضمد)، كما في التسمية الريفية.



يقف الطفلان بجانب بعضهما، ثم يتماسكان بالايدي ثم يقوم الطفل (البتول) بوضع رجله فوق ايديهما بحيث تمر اليدان تحت معطف الركبة بعد ذلك تبدأ اللعبة - كما في الاسلوب السابق - وذلك بجر (البتول) من خلال (الثثران).

**بعض شروط اللعبة:**

يتم تحديد مسافة محددة لعملية الجر او الفلاحة بشكل دقيق.

٢- يتم الاتفاق سلفاً مإذا كانت الفلاحة ستتم في اتجاه واحد (ذهاباً) او في اتجاهين مختلفين (ذهاباً واياباً).

٣- يتم تناول (البتول) بين اطفال اللعبة جميعاً.. وذلك بعد كل مشوار (عملية فلاحة.. او بعد الاتفاق على عدد المشاوير (عمليات الفلاحة) لكل (بتول).

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تكاد هذه اللعبة ان تفتقر الى الكثير من الجوانب الفنية، ذلك ان الطابع التعليمي او الدلالي يغلب عليها اكثر من اي شيء آخر.. واذا كان لنا ان نستنبط منها بعض الجوانب الفنية فستكون تلك السلوكيات المتعلقة بمحاولة ارهاق الطرف الآخر، سواء تم ذلك من خلال (البتول) او من قبل (الثثران).

**رابعاً: الفكاهة في هذه اللعبة:**

عموماً، تعتبر اللعبة غير فكاهية في مجملها او اذا لعبت بطريقة اعتيادية.. اما اذا توفر لها (بتول) ذو قدرة على التحكم في الطرف الآخر وجعله يتصرف بطريقة مثيرة للرثاء.. ففي هذه الحالة تنشأ حالة مضحكة لطريقة سلوك وتصرف (الثيران) او تنشأ حالة مضحكة عليهم ايضاً.

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

تعتبر اللعبة في مجملها ذات ابعاد دلالية في مجملها اكثر من اي شيء آخر.. ففي اطار بنية ريفية - فلاحية فان الريفيين يعمدون الى اكساب احفادهم حب ومهارات الصنعة الاساسية السائدة في زمان وضع وتصميم اللعبة - الفلاحة.. وكذا تعويدهم على العمل بها منذ الصغر - باعتبارها المصدر الاساسي لا لمعيشة الفلاحين وحدهم بل وللمعيشة المستقبلية لاحفادهم..

**سادساً: الجوانب النفسية:**

يشكل الفراغ جزءاً اساسياً من تكوين اللعبة.. فهي تلعب – غالباً – في الاوقات التي يكون فيها عدد الاطفال قليلاً : بين اثنين الى ثلاثة او اربعة.. وهذا مايعكس الايقاعات الرتيبة لها.. اي ان لعبها يأتي من باب سد الفراغ الناشئ امام الاطفال.. واحياناً يكون الفراغ المحيط نسبياً.. بمعنى ان الاطفال يكونون متوفرين الا ان الرغبة في اللعبة لديهم تكون ضعيفة لذا فان بعض الاطفال يعمدون الى التسلي بها.

**سابعاً: الدلالات:**

تعكس اللعبة في مجملها دلالات ريفية واضحة ويتبين ذلك على صعيد التسمية نفسها (البتول)، التي تعني باللهجة الشعبية : الفلاح.

# صابــــــــر

## أولاً: التكوين:

### 1ـ الاطفال:

اي عدد من الاطفال :

### 2ـ الادوات:

١- حفرة صغيرة على الارض.

٢- ادوات مختلفة كالازرار - الاهواك - قطع نقود.. الخ، وذلك بحسب الاتفاق المسبق.

٣- حجرة مسطحة صغيرة (راحة اليد).

## ثانياً: طريقة اللعب:

يحد الاطفال بعداً محدداً عن الحفرة الصغيرة - يبلغ في المتوسط حوالي ثلاث خطوات واسعة - ويوضع عنده حجرٌ او يرسم خطٌ على الارض.



الهورك: كلمة انجليزية HOOK وتعني المشبك او الخطاف وهي هنا تعني مشبكاً صغيراً يستخدم للملابس ذات الازرار المقطوعة.

يذهب كل طفل الى الحجر - او الخط - بأي ترتيب كان ثم يقوم كل منهم برمي زراره باتجاه الحفرة وينحني جانباً، حيث يتم بعد ذلك تحديد اولية كل منهم في اللعب تبعاً لقرب زراره من الحفرة، إما الذي يقع زراره داخل الحفرة فيكون الاول فيما يكون صاحب اقرب زرار اليها هو الثاني.. وهكذا. اما اذا حدث ان دخل زرار آخر فوق الزرار الاول الذي في الحفرة فان على الاول ان يعيد رمي زراره مرة اخرى، فاذا ماصادف - مثلاً - ان دخل الحفرة فعلى السابق اعادة الرمي مرة اخرى وهكذا حتى تحسم المسألة، وعموماً يشترط ان يقول كل طفل : «صابر» حين يقوم برمي الزرار.

بعد ذلك يأخذ الولد الاول كل الازرار الموجودة في الارض ويبدأ اللعب بها وذلك اذا كان اللعب يتم على اساس زرار واحد لكل طفل اما اذا كان اكثر من ذلك فانه يستوفى جميع الازرار الباقية من كل اعضاء اللعب لان اللعب يتم بكل الازرار المتفق عليها منذ البداية.

يذهب الطفل الى حجر - او خط اللعب - بحيث لايتجاوز قدمه اليمنى الخط المعني ثم يبدأ برمي الازرار باتجاه الحفرة وكل زرار يدخل في الحفرة يكون من حقه - اي في ملكه - وبعد الانتهاء من رمي كل الازرار فان الطفل الذي يليه في اللعب يقوم بتحديد زرارٍ مًّا، ويطلب من الطفل اللاعب ان يقوم برميه واصابته بواسطة الحجر الصغير المسطح - «التبارة» التي في يده.

يقوم الطفل اللاعب بعد ذلك برمي «التبارة» لإصابة الزرار المعني فاذا ما اصابه دون ان تلمس الحجر اي زرار آخر فان كل الازرار - داخل وخارج الحفرة - تكون من حقه. وبذلك فان دورة اللعب لقاء من جديد. اما اذا لامست احدهم فان دور الطفل ينتهي في اللعب فيما يكون من حقه اخذ الازرار التي في الحفرة فقط، اما اذا حدث ان وقعت

(التبارة) بكاملها على الحفرة فيحرم من اخذ الازرار التي في الحفرة وانهاء دوره. والحالة الرابعة والاخيرة هي ان تقع «التبارة» في وضع بيني اي لاهي خارج الحفرة ولا داخلها في هذه الحالة يتم احد امرين:

الاول : ان يتم الاجتهاد من قبل اللاعبين فيما اذا كانت «التبارة» تميل الى الداخل اكثر من الخارج او العكس وتبعاً لفحوى الاجتهادات يكون الحكم لصالح الطفل اللاعب او ضده.

الثاني : الزام الطفل اللاعب باخراج كافة الازرار التي في الحفرة باليد المجردة أو باستخدام عصا صغيرة او ما الى ذلك دون ان يحدث اي تلامس او تحريك بين «التبارة» ووسيلة الاخراج فاذا نجح في ذلك اخذ الازرار مالم فيحرم منها ويُعطي الدور لمن بعده.

وعموماً يعتبر الطفل الذي يكسب اكبر قدر من الازرار هو الطفل المنتصر ويتم ذلك بصورة تلقائية.

## بعض شروط اللعبة:

بالاضافة الى ما سبق تناوله في سياق شرح طريقة اللعب فان هناك بعض الشروط او الاشكالات التي تنشأ في سياق اللعب كأن يترادف «يتراكب» زران فوق بعضهما البعض اثناء رمي الاطفال في بداية اللعب. في هذه الحالة يتم إما تحديد اي الزرين متقدم على الآخر - الأعلى او الأسفل - وتكون الأولوية لمن هو متقدم وإما ان تعاد رمية الطفل الذي رمي متأخراً عن الاول.. على ان يكون من حق الطفل الاول اعادة الرمي اذا رغب في ذلك وان كانت رميته هذه تثير بعض الاشكالات مع منافسيه الاساسيين - بالدرجة الاولى - وليس مع كل افراد اللعب، خاصة اذا حقق موقعاً متقدماً عليهم مما يترتب عليه احد امور ثلاثة :

١ – اعادة الرمي : بالنسبة له فقط واحياناً لكافة اللاعبين اذا بلغ النزاع درجة حادة.

٢ – ارغامه على الاحتفاظ بمكانته السابقة في تسلسل اللعب.

٣ – إلغاء اللعب بكامله – وهي حالات قليلة ونادرة، إذْ يفضل الاطفال عادة اذا كانوا كثرةً الانقسام الى فريقين مستقلين.

وفي بعض الحالات يحدث ان يرمي احد الاطفال زراره دون ان يقول : «صابر» ويحقق برميته هذه تقدماً ملموساً إمَّا على احد اللاعبين او على عدد منهم، وفي هذه الحالة يكون من حق المتضرر الطعن في شرعية الرمي وإعادته مرة ثانية.

## ثالثاً: الجوانب الفنية:

تتجلى أهم المهارات الفنية للعبة في الآتي :

١ – دقة التصويب سواء كان ذلك وقت رمي الزرار ام وقت رمي «التبارة»

٢ – الرمي بطريقة لاتسمح بترادف الازرار او تقاربها على الاقل وذلك في حالة التخوف من انعدام القدرة على ادخال الازار داخل الحفرة.

٣ – أما بالنسبة للاعب التالي فتحدد مهارته – احياناً – في اختيار هدف حساس يعيق هدف الطفل اللاعب في احراز النصر ويكون ذلك باختيار زرين متقاربين «أو مترادفين» او متتاليين.. الخ. حسب الوضع.

## رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

تتجلى بعض الجوانب الفكاهية في اللعبة في مواقف مختلفة نكتفي هنا

بأكثرها اثارة. فهناك حالات يطعن فيها الاطفال بشرعية الرمية بالنسبة للزر ويطلبون اعادتها بينما لايكونون هم المتضررين الحقيقيين من الرمية. وحين تعاد الرمية مرة ثانية يصادف ان يحقق الاطفال السابقون تقدماً ملموساً وواضحاً عليهم مما يجعلهم عرضة للسخرية والتندر بين بقية رفاقهم..

ومن الحالات الفكاهية في اللعبة : الوقوع في المحذور، فغالباً مايكون الطفل حذراً في رمية «التبارة» كي لاتقع في الحفرة او كي لاتصيب زراراً آخر، ومع هذا وذاك يقع الطفل في مطب المحذور هذا.

وهناك حالات التندر السافر بالطفل الذي يتواطأ مع الطفل اللاعب حيث يقوم باختيار هدف سهل له يترتب عليه الكسب الكلي للطفل اللاعب - وهذا يكون عادة تحت تأثير الخوف من تمكن اللاعب من اصابة اكثر الاهداف تعقداً فيكون للتواطؤ معه مصلحة معينة: مكافأة الحصول على سلف الاقتسام بنسب معينة احياناً - الا ان اللاعب يرفض بعد ذلك مكافأة الطفل المتواطئ معه - بشكل سافر - تحت اي شكل من الاشكال.

## خامساً: الجوانب التعليمية:

تتمثل الجوانب التعليمية في اللعبة بالآتي :

١- التعود على مهارة التصويب والرمي.

٢- التعود على اخلاقيات عدم التواطؤ مع الخصم.

٣- عدم التضحية بالجماعة في سبيل الفرد - الخصم - حتى وإن كان في ذلك مصلحة للطفل نفسه.

**سادساً: الجوانب النفسية:**

تتمحور اهم الجوانب النفسية المرتبطة في اللعبة بالآتي :

١- توافر الحوافز المادية للتميز عن الآخرين من خلال توافر فرص للتملك الاكبر.

٢- ترابط حافز التميز مع دقة التصويب التي تمثل عنصراً آخر للتميز وحافزاً ثانوياً في اطار هذه اللعبة.

**سابعاً: الدلالات:**

تربط اللعبة بين التميُّز الاجتماعي وحجم التملك تماماً، بالصورة السائدة في الواقع الموضوعي المعاش.

كما ان اللعبة تربط على صعيد آخر بين الصبر وبين المدى الزمني الذي سيصل اليه حجم التملك الى مداه وهذا يعطي الطفل - على الصعيد التعليمي - ارتباطاً شرطياً بين التأني والصبر وبين التملك. وهذا مايبين بجلاء طبيعة التسمية الخاصة باللعبة : «صابر».

# الخـــــلاف

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

تتكون اللعبة في الغالب من طفلين – كحد ادنى – وتزداد اثارتها بشكل اكبر كلما كان عدد الاطفال اكثر.

### ٢ـ الادوات:

تنحصر الادوات الخاصة بهذه اللعبة بوجود عدد من المدرجات الجبلية ويستحسن ان تكون هذه المدرجات ذات ارتفاع شاهق لكي تكون اكثر إثارة.

## ثانياً: طريقة اللعبة:

يأخذ اللعب شكل التحدي بدرجة أساسية حيث يقوم احدى الاطفال بتحدي أحد رفاقه او عدد منهم.

يتم تحديد المكان الذي سيتم اللعب فيه، ومن ثم تحديد عدد المدرجات التي ستتم اللعبة في اطارها.



يقوم طفل بتهيئة نفسه حيث يعمد الى تسوية ملابسة بما لايعيق انطلاقه اثناء اللعبة.. ثم يبدأ بالتراجع مسافة معينة عن خط اللعبة.. بعد ذلك يعمد - جارياً - الى النط السريع والعالي فوق مستوى المدرج الذي يلي مدرج الانطلاق، فاذا وصل الى المدرج الثالث دون الاصطدام بحافة المدرج الثاني فانه يكون قد نجح في هذه الحالة.

**بعض شروط اللعبة:**

يشترط لنجاح هذه اللعبة ان يصل الطفل الى المدرج الثالث واقفاً او على الاقل دون ان يقع جالساً او على وجهه.

أما بالنسبة للمدى المقاسي للنط فانه يتم تحديده سلفاً بالاتفاق وذلك تبعاً لمدى ارتفاع المدرجات حيث يشترط النط فوق مدرج واحد اذا كان عالياً، وفوق مدرجين او ثلاثة إذا كانت متوسطة المدى وربما اكثر من ذلك اذا كانت المدرجات صغيرة.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تنحصر الجوانب الفنية - في هذه اللعبة - في الكيفية التي تتم بها عملية النط، والكيفية التي يتم بها وصول اللاعب الى خط النهاية حيث تتطلب العملية من اللاعب مهارات خاصة ومران طويل والا فان اصطدامه بجدار المدرج التالي او مابعده يؤدي - عادة - الى كارثة حقيقية.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

تتجلى الجوانب الفكاهية في هذه اللعبة التي يصطدم بها اللاعب بجدار المدرج التالي او في اللحظة التي يصلِ فيها جالساً على خط النهاية حيث يسبب له هذا الوضع هزة عنيفة تجعله غير قادر على استيعاب ماحوله للحظات تالية.

كما تتجلى الجوانب الفكاهية – قبل ذلك – في اللحظة التي يمتلي فيه قلب اللاعب بالخوف مما يدفعه الى التخلي عن النط في اللحظة التي يفترض فيها ان تبدأ عملية النط.

### خامساً: الجوانب التعليمية:

تعتبر اللعبة في مجملها تمريناً للاطفال وتدريباً لهم من أجل توافر قدرات ملائمة لديهم لاجتياز الحواجز والمعيقات الواقعة في طريق الواحد منهم.

### سادساً: الجوانب النفسية:

تعكس اللعبة حالة الفراغ المحيط بالاطفال الذين يسعون للمئه بتوجيه الوقت في اي نشاط. إن مثل هذه اللعبة تنشأ عادة بين الرعاة الذين يقضون اوقات نهارهم في الجبال وبين قطعان المواشي.

وبالتالي فان المثير او الدافع الذي يقف وراء اللعبة يتمثل في ذلك النوع من التسلية القادرة على سحق الاحساس والشعور بالملل الناشئ عن طول الوقت «تماثله» بين يوم وآخر.

### سابعاً: الدلالات:

ان اللعبة تعبر بمجملها عن مبنية ريفية واضحة الملامح تسعى الى استغلال ماهو متاح امامها من امكانيات و «استثماره» في مجال التسلية وتزجية الوقت.

واللعبة على صعيد التسمية اللغوية تعكس معنى حرفياً دقيقاً بطبيعة اللعبة.. «الخلاف» – باعتباره تجاوزاً لمعيقات مقامة امام الفرد.

# الـــرصُوص

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

تتماثل هذه اللعبة مع سابقتها من حيث تكوينها العام ومن حيث أدواتها وان كان هناك اختلاف في المدى المكاني الذي تتم فيه ممارسة اللعبة.

## ثانياً: طريقة اللعب:

يتم تحديد المكان الذي سيتم النط فيه ولعل الاختلاف الاساسي بين طريقي النط في هذه اللعبة وسابقتها تتمثل في اتجاه النط. ففي اللعبة السابقة يكون اتجاه النط من الأعلى الى الادنى بينما يكون في هذه اللعبة عكسياً – من الادنى الى الاعلى.

يبدأ اللعب بتهيئة الطفل لنفسه، ثم الابتعاد عن مكان النط مسافة مناسبة بعد ذلك يبدأ بالجري الى ان يصل الى خط يتم تعيينه على الارض حيث يشترط ان يضع رجليه مع بعض على الخط ثم النط بكامل جسده عالياً حتى الوصول الى سطح المكان المطلوب الوصول اليه بقفزة واحدة.



**بعض شروط اللعبة:**

١- يشترط ألاّ يقف الطفل على رجل واحدة على خط النط بل على رجلين.

٢- يتم الاتفاق على بعد الخط عن مكان النط سلفاً، وتزداد اثارة اللعبة كلما كان الخط اكثر بعداً عن مستوى الخط السفلي لمكان النط وغالباً مايكون بعد هذا الخط يساوي ربع متر الى نصف متر فأكثر.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تتماثل الجوانب الفنية – في هذه اللعبة مع الجوانب الفنية – في اللعبة السابقة وان كانت تأتي في الاتجاه المضاد او العكسي.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

تتحقق الفكاهة في اللعبة في ذات اللحظة التي لاتتحقق فيها عملية النط وتصاب بالانتكاس غير الضار بصورة مأساوية.

كما تتحقق الفكاهة في اللحظة التي يجبن فيها اللاعب عن النط في الوقت الذي يكون قد وصل الى خط القفز.

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

تتجلى الجوانب التعليمية للعبة في انها تدرب الاطفال على الكيفية التي تتم بها عملية اجتيازهم للحواجز والمعيقات التي تعترض مسار حياتهم.

سادساً : الجوانب النفسية والدلالات :

تكاد تتشابه الجوانب النفسية والدلالات التعبيرية بين لعبتي «الخلاف» و «الرصوص» في كثير من الجوانب المتعددة.

وان كانت كلمة «الرصوص» – تختلف عن كلمة «الخلاف» في اشتقاقها الصرفي.

و «الرصوص» مشتقة من رص الاشياء اذا طرحها فوق بعضها.

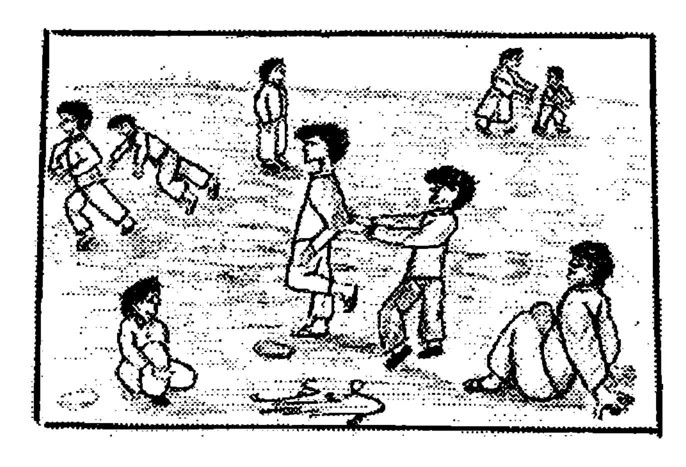
# الملاحقــــــة

## أولاً: التكوين:

**١ـ الاطفال:**

تتكون اللعبة من اي عدد من الاطفال الا ان تقسيمهم في اللعب يختلف باختلاف طريقة اللعب وهذا ماسنتناوله لاحقاً.

**٢ـ الادوات:**



## ثانياً طريقة اللعب:

تلعب اللعبة – عادة – بطريقتين مختلفتين :

**١ـ الطريقة الاولى:**

فردية :

يتم فيها اختيار طفل ليقوم بعملية الملاحقة فيما يكون على بقية الاطفال التوزع على منطقة اللعب ثم يبدأ الطفل بالتحرك لملاحقة الاطفال، ومن يُقبض عليه يعتبر دوره في اللعب منتهياً وهكذا حتى يُنتهى من كافة الفريق ثم تعاد اللعبة من جديد.

### ٢ـ الطريقة الثانية:

جماعية :

حيث يقتسم فيها الاطفال الى فريقين متكافئين ثم تبدأ عملية الملاحقة والامساك بالخصم حتى تنتهي اللعبة.

### بعض شروط اللعبة:

يُشترط بعض الاحيان عددٌ من الشروط لمارسة هذه اللعبة منها :

١- تحديد مكان للانطلاق، بحجرة او دائرة في الارض ينطلق منه الطفل الملاحق.. وبالتالي ايصال اي طفل مقبوض عليه الى نقطة الانطلاق.. مالم فيكون للطفل المقبوض عليه حق الهرب اثناء الطريق.

أما اذا لم تحدد نقطة الانطلاق فان الطفل يكون مقبوضاً عليه اذا تم الامساك به في اي مكان، ولا يكون من حقه الهرب حتى وإن أطلق سراحه في لحظة الامساك.

٢- يتم تحديد منطقة اللعب بدقة ولايجوز لاحد تجاوزها في الخروج عن اطارها.

---

### ثالثاً: الجوانب الفنية:

للعبة عددٌ من الجوانب الفنية المتعلقة بطرق اللعب. فعلى صعيد الطفل الملاحق يشترط فيه توفر القدرة على كشف مراوغات الخصم وكذا القدرة على التصرف الملائم في الوقت الملائم - تبعاً للتغيرات الحرفية لدى الخصم كما يشترط فيه سرعة الركض وخفة الحركة.

اما بالنسبة للطفل الملاحق فيشترط فيه القدرة على المراوغة وسرعة الحركة وخفة الركض وبالتالي فان مهارته تتجلى في اللحظة التي يكون

قادراً فيها على الاقتراب الزايد من الخصم دون ان يمكنه من الامساك به.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

تتجلى الفكاهة في اللعبة في اكثر من موضع لعل اهمها مايلي :

١- قدرة الطفل الممسوك به على الهرب من يد الطفل الملاحق وذلك قبل ايصاله الى نقطة الانطلاق، وتزداد حدة الفكاهة والسخرية من الملاحق اذا تمكن الممسوك به من الهرب من قرب نقطة الانطلاق.

٢- عدم قدرة الملاحق على الامساك بالملاحق بالرغم من قرب المسافة الفاصلة بينهما.

٣- محاولة الملاحق استعراض مهارته في مراوغة الخصم عن قرب ووقوعه بالتالي بين يدي الخصم.

**خامساً: الجوانب الفنية التعليمية:**

تتجلى الجوانب التعليمية للعبة في اكساب الاطفال القدرة على المراوغة العالية مع الخصم ،وعدم تسليمه اي اوراق -حتى وان كانت لصالحه - قريبة منه.

**سادساً: الجوانب النفسية:**

ان الدافع الذي يقف وراء هذه اللعبة هو الاحساس بالملل والضيق لذا فان الاطفال ما إن يبدأون بالحركة والانطلاق - التي هي مسألة هامة بالنسبة لهم - حتى يبدأ الشعور بالضيق بالتلاشي التدريجي خاصة كلما تمادى الاطفال باللعب واندمجوا فيه.

**سابعاً: الدلالات:**

تعكس اللعبة افتقاراً حاداً الى أدوات للعب لاتتيحها إمكانيات البلد «المغلق» والمتخلف كما لاتتيحها ظروف الريف الاكثر «انطلاقاً» وتخلفاً.

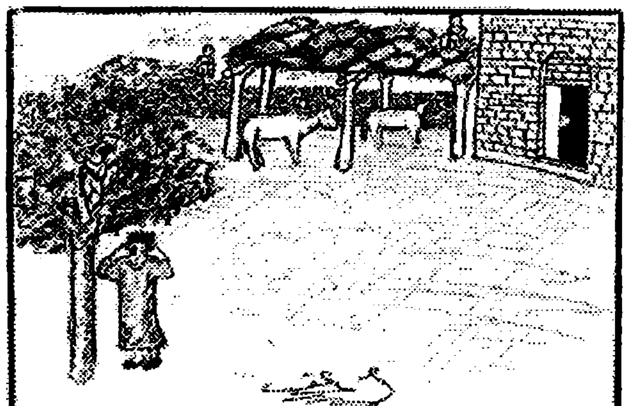
ومع هذا فان اللعبة تعكس - على الصعيد اللغوي معنى حرفياً خالصاً لاغبار عليه.

# مكشـــــوف

**أولاً: التكوين:**

**١ـ الاطفال:**

تتكون اللعبة من اي عدد من الاطفال، وان كان من المستحسن زيادة عددهم.



**٢ـ الادوات:**

**ثانياً: طريقة اللعب:**

يتم تحديد اللاعب الذي سيقوم بدور «الكاشف» وذلك بطريقة : «حجرة .. بجرة.. قال لي ربي أعد العشرة» واحد.. اثنين .. ومن يقع عليه رقم عشرة يخرج جانباً والاخير منهم يكون هو «الكاشف».

يقوم الطفل «الكاشف» بالوقوف امام جدار مدرج او منزل، او الاختفاء في مكان معين ثم يقوم بإغلاق عينه فيما يقوم بقية اللاعبين بالتفرق في اماكن مختلفة للاختفاء ولكي يتأكد «الكاشف» من قيامهم بعملية الاختفاء فانه يظل يردد.

- غاب القمر، والا عادة

فاذا كان الاختفاء لم يتم بعد فان احد الاطفال يجيبه بقوله :

- عاده يعشي اولاده.

اما اذا تم الاختفاء فانه يجيبه بقوله :

- غاب.

في تلك اللحظة يخرج «الكاشف» من مخبئه ويبدأ بالبحث عنهم فاذا رأى واحداً منهم فانه يكتفي بالقول:

- «فلان مكشوف».

وبذلك يكون دور المكشوف منتهياً في اللعب، ويكون عليه الجلوس جانباً وغالباً بجوار المكان الذي اختفى فيه الكاشف ويستمر اللعب على هذا المنوال حتى يتم كشف جميع اللاعبين ثم تبدأ اللعبة من جديد.

**بعض شروط اللعبة:**

١- يُشترط أحياناً ان يكون اول المكشوفين هو «الكاشف» في اللعبة القادمة بينما يُشترط في بعض الاحيان ان يعاد اللعب بطريقة الاقتراع السابق ولايهم بعد ذلك اذا كان «الكاشف» هو ذاته ام غيره وهذا نادر الحدوث.

٢- يشترط ذكر اسم الطفل «المكشوف» والا فلا يعتبر «مكشوفاً».

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

ترتبط الجوانب الفنية - في هذه اللعبة - في مهارة اللاعب المختفي الذي يكون عليه الاعلان عن انتهاء الاطفال من عملية الاختفاء وهو عادة الطفل الذي يصيح قائلاً : غاب .. اذ يكون عليه الصياح بطريقة ايهامية لاتفضح مكانه، وإما ان يكون عليه الانتقال من مكانه الى مكان آخر دون ان يلحظه «الكاشف».

## رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

تتجلى الفكاهة في اللعبة عندما يصيح مكشوف دون ان يذكر اسم الطفل المكشوف اذ يعرض مثل هذا الموقف لسخرية عجيبة من زملائه او عندما يظل الطفل منهم مختبئاً الى مابعد انتهاء اللعبة او الغائها دون علمه.

## خامساً: الجوانب التعليمية:

ينحصر الجانب التعليمي للعبة في تعليم الاطفال الدقة في الكشف عن مخفيات الامور حتى في اللحظات الحرجة التي يمرون بها - لحظة الاثارة في اللعبة والاندهاش الفجائي بكشف الخصم - وكذا الدقة في مواراة الامور.

## سادساً: الجوانب النفسية:

تمثل لحظة اكتشاف اي طفل مختبئ نقطة الاثارة الحقيقية في اللعبة - لما لها من تأثير نفسي ذي اتجاه ايجابي ولعل مايعزز هذا القول هي حالة الاحباط التي يمر بها الطفل «الكاشف» عندما لايستطيع الكشف عن طفل ما بعد ان يكون قد كشف جميع الاطفال الآخرين فنراه يعمد الى تجاهل اللاعب وذلك بالغاء اللعبة كلية فيما يظل صاحبنا قابعاً في مكانه حتى بعد ان يكون الاطفال قد اتجهوا الى منازلهم مع حلول الظلام.

## سابعاً: الدلالات:

اللعبة - في مجملها - تعبير حي عن نشاط الاطفال وعن حاجتهم الماسة الى اللعب حتى وان لم تتوفر لهم الامكانيات اللازمة، فهم يعمدون في سياق سلوكهم اليومي الى اكتشاف مايلائم ظروفهم من العاب مختلفة.

فيما تعكس اللعبة على الصعيد اللغوي مفهوماً واضحاً لا لبس فيه.

# ستاند - آب

## STAND- UP

### أولاً: التكوين:

**١ـ الاطفال:**

اي عدد من الاطفال ويستحسن ان يكون العدد كبيراً الى حد ما حيث يجري تقسيم الأطفال الى فريقين متساويين او متكافئين.

**٢ـ الادوات:**

اي قطعة من الخشب او الحديد او اصبعي اليد - السبابة والوسطى - وذلك لاستخدامها كسلاح آلي : مسدس، آلي، او بندقية.. الخ.



### ثانياً: طريقة اللعب:

يذهب كل فريق في اتجاه ويتم اختباؤهم عن بعضهم البعض ثم يبدأ اعضاء كل فريق بالاتجاه نحو مواقع الفريق الثاني للكشف عنه وعندما يكتشف العضو خصماً له فانه يصيح به بصوت عال وشاهراً سلاحه في وجهه او باتجاهه قائلاً :

ستاند آب.. (فلان).

وبالتالي فانه يكون على الطفل المكشوف التوقف النهائي عن اللعب وهكذا يتم اللعب سجالاً بين الفريقين حتى تنتهي اللعبة.

والمنتصر من الفريقين هو الذي يكتشف اكبر عدد من اعضاء الفريق الثاني.

**بعض شروط اللعبة:**

١- ذكر اسم المكشوف والا فلا يحق لاي كان توقيفه عن اللعب اذا ماتمكن من الاختفاء عن عيون الآخرين.

٢- يشترط بالنسبة للكاشف ان يكون قريباً من المكشوف بقدرما يقتضي الامر أن يراه ولو كان بعيداً عنه.

٣- يستدعي الامر احياناً ذكر مكان الخصم والميزات الخاصة به كالملبس او غيره.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تتجلى اهم الجوانب الفنية في اللعبة فيما يلي :

١- القدرة على التحرك المستتر الذي لايتيح للصخم اي امكانيات لرؤيته او فضحه.

٢- القدرة على التنقل والتحرك في اماكن مكشوفة دون ان يتمكن الخصم من رؤيته.

٣- عدم الارتباك لحظة رؤية الخصم والمبادئة بكشفه قبل ان يفعل الخصم ذلك.

### رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

تحدث الفكاهة في اللحظة التي تتحقق فيها حالة من الاندهاش الكبير كأن يرى أحد الاعضاء خصماً له بشكل فجائي فيصرخ به :

– ستاند آب..

دون ان يذكر اسم الخصم الذي يتمكن من الهرب والاختفاء مفوتاً عليه بذلك فرصاً ثمينه لقنص احد الاعداء.

كما تحدث الفكاهة في اللحظة التي يطارد فيها الطفل خصماً له يشك بوجوده في احد الاماكن، ومع حذره الكبير وترقبه الشديد للحظة كشف الخصم حيث يحدث ان يظهر الخصم امامه فجأة ولكنه بدلاً من ان يكشفه نراه يفتح فمه مأخوذاً بالموقف فيما يقوم الخصم بكشفه.

### خامساً: الجوانب التعليمية:

تتمثل أهم الجوانب التعليمية في اللعبة في تعويد الاطفال على حالة الترقب والحذر وكذا التنبه لكل المتغيرات الخطرة المحيطة به.

كما ان اللعبة تدرب الاطفال على التعامل القمعي مع الآخرين من خلال حدة الامر الصادر : «ستاند آب» الذي لايقبل النقاش او التراجع.

### سادساً: الجوانب النفسية:

تكاد الدوافع والمتغيرات المتعلقة بالجوانب النفسية في هذه اللعبة تتشابه مع الجوانب النفسية في لعبة : «مكشوف» وان كانت هذه الدوافع اكثر اثارة هنا كون اللعبة تنطوي ايضاً على «متعة» في اصدار آمر لأمر التنفيذ بسبب قوة القمع المتوفرة للتنفيذ – السلاح.. الخ.

**سابعاً: الدلالات:**

اللعبة من حيث مدلولها اللغوي هـي لعبة اجنبية ربما كانت انجليزية او امريكيـة الطابع فلفظ «ستـاند آب» TAND - UP هي دلالة على فـعل التوقف الايقاف بصيغة الامر : قف.

أمـا على صـعيد دلالاتها العـامـة فـاللعبـة تعكس طـابعاً بولـيسياً قـمعياً فصيـغـة الامر الصـادر وشكل الـلاعب في تحـركاته وخطـورته تعطي انطباعاً قوياً بـ«حرب عصابات» او قمع «تمردات الشوارع» او ما الى ذلك من القضايا.

وهذا الوضع للعبة يعكس بنية اجتماعية مأزومة وقلقة، بنية تعتمد على اجهزة القمع الطبقي في تحقيق نوع من الاستمرارية المنهارة بالنسبة لها.

ولقد بدأت اللعبـة في الظهـور في بلادنا في الستينات من هذا القرن بسبب عوامل الارتباط الاستعماري في الشطر الجنوبي من الوطن مما يعطي للعبة بعداً او طابعاً استعمارياً اضافياً.

كما تعكس اللعبة على صعيد آخر طابع الارهاب والتشهير والاشهار وذلك من خـلال الاعلان الـعالي عن اسم الفرد الموقف او الموقـوف وهو بعد له دلالاته الاجتماعية «والقانونية الشكلية» الى حد كبير.

# حُجنجلي (١)

## أولاً: التكوين:

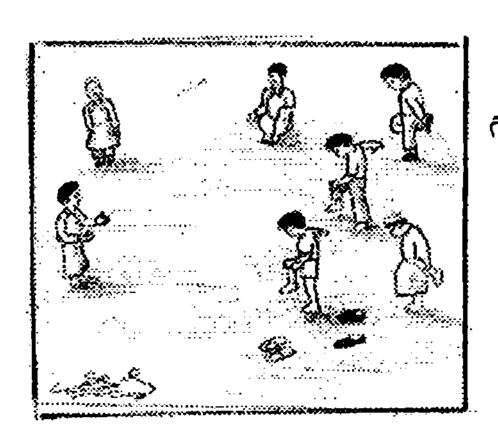
### ١ـ الاطفال:

أي عدد من الاطفال يتم تقسيمهم الى فريقين متكافئين :

## ثانياً: طريقة اللعب:

يقوم الطفل بثني رجله الى الخلف من مفصل الركبة ثم يقوم بمسك قدمه بكلتا يديه خلفه، ويظل متحركاً بقدم واحدة فقط.

بعد ذلك تأتي المرحلة الثانية باحدى شكليها: السباق او التصارع بالاكتاف.



**أولاً: السباق:**

يقف الاطفال على خط البداية ثم يبدأون بالركض تجاه الهدف النهائي حيث يحددون مسافة معينة يتم الوصول اليها ثم العودة مرة اخرى الى خط البداية والطفل الفائز او الفريق الفائز هو الذي يعود قبل الآخرين الى خط البداية دون أن تسقط رجله المثناه الى الارض.

---

(١) اسم اللعبة مشتق من الحجل / والحجلان وهي مشية القيد (راجع الدلالات) ويردد الاطفال احياناً اثناء اللعب القول : حجنجلي.. حجنجلي مع التكرار.

### ثانياً: المصارعة «المداجفة»:

وفيها يقف الفريقان تجاه بعض وعندما تُعطى اشارة البدء فان على كل فريق التوجه ناحية الخصم وعند التقاء الطرفين فان على كل طفل القيام بلكم «دجف» خصمه بواسطة كتفه وذلك بغرض اسقاطه ارضاً او افقاده توازنه بما يجعله يفك يديه ويسقط رجله المنثنية أرضاً.

وعموماً فان الفريق المنتصر هو الذي يتمكن من القضاء على الخصم كلية بالطريقة السابقة.

### بعض شروط اللعبة:

يُشترط احياناً ان يكون اللعب «رأساً لرأس» بمعنى اذا سقط احد اللاعبين فعلى الخصم المناظر ان يتوقف عن اللعب وهذا الشرط يقتضي ان يكون الطرفان متساويين عددياً.

### ثالثاً: الجوانب الفنية:

للعبة عدد من الجوانب الفنية تتمثل في :

١- القدرة على حفظ التوازن سواء اثناء الركض او اثناء الصراع.

٢- معرفة اللحظة المناسبة التي يبدأ فيها توازن الخصم بالاختلال والتركيز عليه بما لايمكنه من استعادة توازنه.

٣- القدرة على توجيه الضربة الملائمة (من حيث قوتها ودقة تصويبها) في اللحظة المناسبة، مما يؤدي الى القضاء السريع على الخصم.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

تبرز الفكاهة هنا في اللحظة التي يفقد فيها اللاعب توازنه ولكنه يعمد الى عدم اسقاط رجله الى الارض ولذا تراه يتأرجح يميناً وشمالاً وبدون جدوى احياناً خاصة اذا لم يتح له الخصم اي فرصة لاستعادة توازنه المفقود.

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

وتتركز حول اكساب الطفل بعض المرونات الجسدية كاللياقة والرشاقة.. الخ.

كما انها تهدف على المستوى الرمزي الى اكساب الاطفال بعض «التمرينات» في حالة «فقدان التوازن» امام المتغيرات الحياتية اليومية.

**سادساً: الجوانب النفسية:**

وتتمثل الجوانب النفسية للعبة في تحقيقها للآتي :

١- عنصر المتعة والتشويق.

٢- ابراز المهارات الفردية لكل طفل على حدة من خلال القدرة على حفظ التوازن والتحرك السريع.

٣- ابراز المهارات الجماعية من خلال الفريق ككل.

٤- وجود الهدف الواضح الذي يجب على الجميع الوصول اليه.

**سابعاً: الدلالات:**

حسب معطيات (مختار الصحاح) فان الحجل والحجلان هي مشية المقيد، واذا كان الاشتقاق صحيحاً فان الدلالات التعبيرية للعبة تصبح

واضحة بشكل كاف.. حيث تتمثل في دفاع الانسان عن نفسه ازاء قضية «احتجاز» الحريات تحت اي ظرف وتحت ثقل اي قيود محمولة على الاقدام.

وعلى صعيد آخر يحتمل ان يكون الاسم مشتقا من «الحجل» وهو طائر كبير يشبه الحمام يمشي على رجل واحدة.. وفي هذه الحالة فان اللعبة تأخذ ابعاداً دلالية جميلة من خلال التشابه او التماثل بين حالة المداعبة المرحة التي تنشأ بين هذه الطيور وبين لعب الاطفال على رجل واحدة.

وأيًا كان الامر فان المعنيين - في اختلافهما - جميلان من حيث دلالاتهما التعبيرية او الجمالية.

## قُريــــدف

«قُرادف»

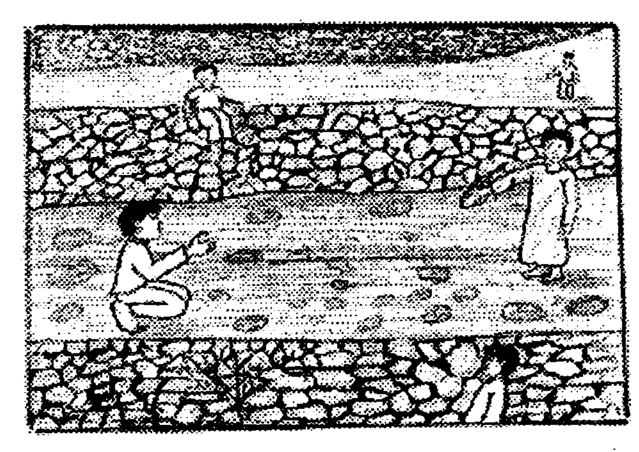
### أولاً: التكوين:

١ـ الاطفال:

تتكون اللعبة من مجموعة من الاطفال يتم تقسيمهم الى فريقين متساويين او متكافئين.

٢ـ الأدوات:

تعتبر «القرادف» هي العنصر الاساسي للعبة و «القرادف» هي جمع «قرداف» وهو كتلة من التراب المتماسك الذي يتوافر في المدرجات الطينية بعد حرثها استعداداً للموسم الزراعي.



### ثانياً: طريقة اللعب:

يأخذ كل فريق مكانه المناسب في رقعة اللعب – التي تكون في الغالب محددة وغير مفتوحة – ثم تبدأ اللعبة بتراشق «القرادف» بين الطرفين

وفي سياق اللعب يحدث انسحاب لبعض اللاعبين الضعفاء او المصابين اصابة دامية – خاصة اذا كان في داخل «القرادف» حجرة غير منظورة – او استسلام للبعض الآخر منهم.

وعموماً فان الفريق المنتصر هو ذلك الذي يتمكن من دفع اعضاء الفريق الآخر للاستسلام نتيجة تزايد الاصابات بين لاعبين او انسحابهم او استسلامهم.

ويُشترط احياناً في حالة وقوع احد اعضاء الفريق في مأزق او حصار من طرف الخصم ان يستسلم او يقع في طائلة الاسر وبالتالي فان عليه التحول الى القتال في صفوف الطرف الآخر – الخصم.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

وتتمثل الجوانب الفنية في اللعبة في قدرة كل لاعب داخل الفريق على دقة التصويب والاصابة وبالتالي في قدرة الفريق ككل على هذه المسألة.

كما تتمثل في قدرة الفريق ككل على حصار الخصم ودفعه الى مأزق استسلامه او انسحابه.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

وتتجلى في الهيئة العامة للطفل الآمن او الشارد الذهن في شيء مَّا يشغل باله او يستحوذ لحظياً على اهتمامه في لحظة اصابته الفجائية بـ«قرداف» الخصم وتزداد حدة الفكاهة في الموقف اذا كانت الاصابة قد وقعت على الرأس اذ قد يؤدي انفعال مثل هذا الطفل الى التشابك بالايدي مع الخصم – خاصة اذا عرف من أصابه.

### خامساً: الجوانب التعليمية:

وتتمثل في اكساب الطفل مهارات ومفاهيم قتالية عالية وذلك من خلال دقة التصويب ومن خلال وضع الخصم في مأزي استسلامي او انسحابي.. الخ.

### سادساً: الجوانب النفسية:

لعل أهم الجوانب النفسية المرتبطة باللعبة – بالاضافة الى المتغيرات الاخرى – يتمثل في قدرتها على تحقيق التوافق بين عالم الطفل – المحارب – وبين الواقع الاجتماعي القبلي المحيط اذ ان تحقق مثل هذا التوافق يمثل حافزاً هاماً للدفع بالاطفال الى مزاولتها بالرغم من اخطارها الدموية – احياناً.

### سابعاً: الدلالات:

يتطابق شكل اللعبة تماماً مع مضمونها الريفي القائم على البنية القتالية كوحدة اساسية في تكوينه الاقطاعي القتالي القلق.

وذلك التطابق لايتجلى على صعيد الشكل والمضمون فقط، بل وعلى صعيد الادوات ذاتها والتي تشكل جزءاً هاماً من الشكل ومن المضمون نفسيهما.

# النصـــــاع

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الأطفال:

أي عدد كان من الأطفال:

### ٢ـ الأدوات:

١- أحجار مستطيلة الشكل صغيرة الحجم، أو علب فارغة.«وتسمى أي منها بـ«النصاع»)

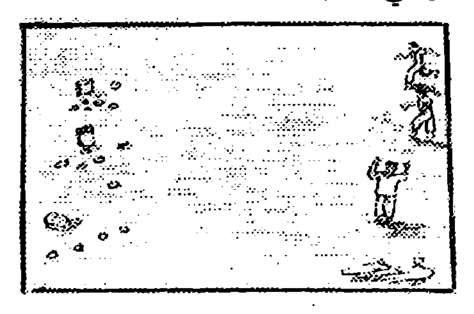
٢- مجموعة من الأحجار الصغيرة.

## ثانياً: طريقة اللعب:

يقوم الأطفال برص الأحجار أو اللعب بجانب بعضها إما على جدار إحدى المدرجات أو على حافتها، أو في أي مكان بارز.

ثم يحددون مسافة بعيدة عنها، واضعين خطاً على الأرض أو أي علامة أخرى، وذلك كخط أساسي للعب يقفون عليه، ثم يتناولون الأحجار الصغيرة ويصوبونها تجاه الأحجار المستطيلة أو العلب، وذلك لإسقاطها من مكانها الى الأرض، أو في محلها.

والطفل الفائز من بقية الاطفال هو الذي يتمكن من إسقاط أكبر عدد ممكن منها.



وعموماً، فإنه يشترط أحياناً أن يتم اللعب بالتسلسل: الأول، فالثاني، فالثالث...

بينما يكون في بعض الأحيان عشوائياً.

كما يشترط في الغالب عدم استخدام الأحجار في عملية الرمي.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

وتتمثل في دقة ومهارة الطفل في عملية التصويب والرمي والإصابة. وبهذه الجوانب ترتبط الأهداف التعليمية للعبة.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

وتتجلى في بعض المواقف التي يصيب فيه الطفل اللاعب رأس زميله الواقف الى جواره أو بالقرب منه بدلاً من إصابة«النصاع» نفسه. وبحدث ذلك في حالات عدم الانتباه لما يدور بالقرب منه.

**خامساً: الجوانب النفسية:**

تكاد الجوانب النفسية المرتبطة بهذه اللعبة لاتخرج – من حيث خطوطها العامة –عن تلك الجوانب النفسية المرتبطة بالألعاب القائمة على مهارات التصويب.

ولعل الجانب الأكثر دلالة هنا هو ارتباط اللعبة بحالة من الملل والضيق النفسي التي يعيشها الاطفال أحياناً، وقدرة اللعبة –بالتالي– على تلبية متطلباتهم النفسية القائمة. ولعل حالة الملل والضيق هذه تبرز بوضوح تام من خلال فوضوية اللعب وعشوائيته أحياناً.

**سادسا: الدلالات:**

لا يُعلم على وجه الدقة طبيعة الدلالات اللغوية لكلمة «النصاع» والمشتقة من «نصع» -في اللهجة الشعبية- والتي تعني رمى وأصاب. ولعل اللفظة أكثر التصاقاً بمعنى الإصابة. لأن الطفل إذا رمى ولم يصب قيل: «مانصعش».

بينما لفظ «نصع» يأخذ في القواميس معنى آخر غير هذا، فطبقاً لمختار الصحاح:

● ن ص ع -(الناصع- الخالص من كل شيء يقال أبيض ناصع وأصفر ناصع...إلخ).



# المخـــــامي (١)

**أولاً: التكوين:**

**١ـ الأطفال:**

طفل واحد فقط.

**٢ـ الأدوات:**

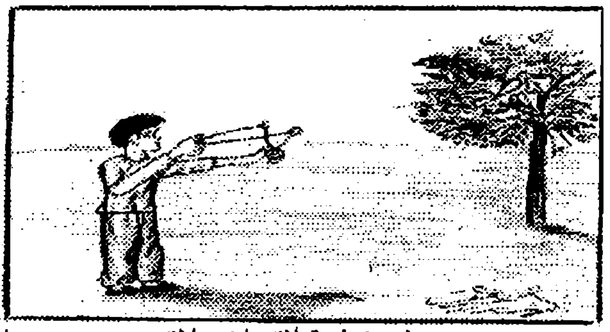
١- قطعة خشب على شكل (Y) أو على شكل(V).

٢- خيطان من المطاط.

٣- قطعة مستطيلة من المطاط أو القماش المقوى صغيرة الحجم.

**ثانياً: طريقة اللعب:**

يتم من الأدوات السابقة صنع «المَخْمَى» على الشكل التالي:



ثم توضع حجرة صغيرة في قطعة القماش المقوى ويسحبها الطفل في يد بينما تكون اليد الأخرى ممسكة بقطعة الخشب، ثم يدع يده الممسكة

بالحجرة مع القماش لتنطلق الحجرة بذلك في خط مستقيم أمامي.

وبذلك فإن «المخمى» يستخدم لعدد من الأغراض منها:

١- اصطياد العصافير.

٢-«النصاع» أو إصابة أي هدف.

٣- مزاح الاطفال فيما بينهم بما يشبه التراشق بالسهام.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

وتتجلي بدرجة أساسية في قدرة الطفل على دقة التصويب نحو الهدف المطلوب أياً كان.

**رابعاً: الجوانب النفسية:**

تكاد اللعبة لاتختلف كثيراً عن بقية الألعاب المعتمدة على التصويب والرمي، وذلك من حيث تعبيراتها النفسية.

وإن كانت قدرة الطفل هنا واصطياد عصفور صغير تمثل حافزاً إضافياً لممارسة اللعبة.

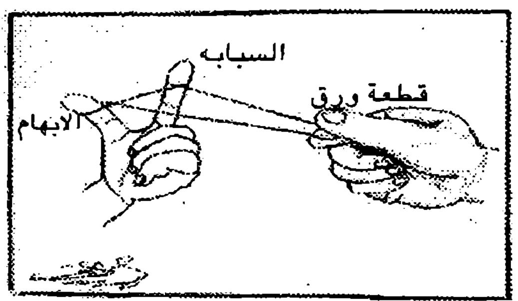
---

**خامساً: الدلالات:**

وتتمحور حول تطابق اللعبة شكلاً ومضموناً مع طبيعة المجتمع القائمة على فلسفة القنص والثأر. وذلك مايتحقق في اللعبة على شكل مكافأة للطفل الماهر في الرماية من خلال حصوله على العصفور الذي تم اصطياده.

## المخامي(٢)

وفيها يستخدم الطفل قطعة مطاط دائرية الشكل-من النوع المستخدم لربط النقود-ثم يقوم بطيها على سبابة وإبهام يده اليسرى، على النحو التالي:




ثم يقوم بثني الورقة الصغيرة-كما في الشكل السابق-ليدخلها في«الربل» وبعد ذلك فإنه يسحبها بيده الأخرى ليدعها بعدئذٍ تنطلق الى الأمام.

ويستخدم هذا النوع من «المخامي» للعب والمزاح بين الأطفال أنفسهم.

ولفظ«المخامي» في هذه اللعبة يعتبر من باب المجاز. ذلك أن الأطفال لايستخدمون معها تسمية خاصة، وإن كانوا يستخدمون فعل«يخمي»-بمعنى يرمي-للدلالة على ممارسة اللعبة.



# السيــــوف

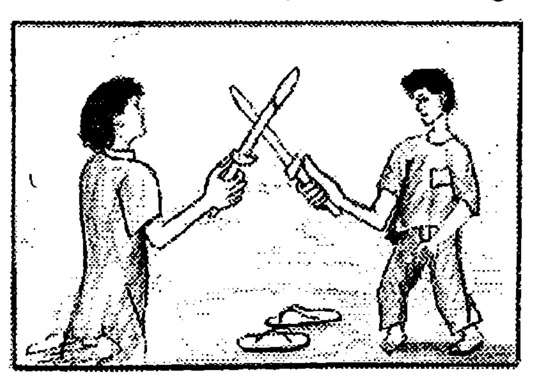
## أولاً: التكوين:

### ١ـ الأطفال:

تتكون اللعبة من طفلين أو أكثر.

### ٢ـ الأدوات:

عصا طويلة، أو صفيح من الحديد، ويتم تصميمها على شكل سيف



## ثانياً: طريقة اللعب:

### ١ـ في حالة اللعب الثنائي:

يحمل كل طفل سيفاً ويبدأ بالمبارزة بالطريقة المعتادة. والطفل المنتصر هو ذلك الذي يستطيع أن يلامس سيفه جسد الآخر.

### ٢ـ في حالة اللعب الجماعي:

ينقسم الأطفال الى فريقين متكافئين ثم يبدأون المبارزة. والفريق المنتصر هو الذي يقضي على أفراد الفريق الثاني كلية.

### ثالثاً: الجوانب الفنية:

تتمثل الجوانب الفنية في اللعبة في قدرة الطفل على اللعب السريع، وتوجيه الضربات الخاطفة الى الخصم من دون الإصابة بأي ضربات تذكر، أو على الأقل التعرض لأقل إصابات ممكنة.

### رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

وتتجلى في اللحظة التي يصاب فيها الطفل المتصابي والاستعراضي بعدد من الضربات الشديدة، بل والجارحة أحياناً، دون أن يتمكن من الدفاع عن نفسه.

### خامساً: الجوانب التعليمية:

وتتمثل في إكساب الطفل جزءاً من ثقافة المجتمع القبلي، الذي يدخل مفهوم الحرب والفروسية كجزء من هذه البنية، كما تتمثل في تنمية مقدرات الطفل في هذاا لصدد.

---

### سادساً: الجوانب النفسية:

تبرز الجوانب النفسية للعبة في قدرتها على تحقيق عنصر التوافق لدى الطفل مع الواقع الاجتماعي المحيط. حيث يزداد عنصر التوافق هذا من خلال تحقق قدرات مهارية وفنية عالية لدى الطفل.

### سابعاً: الدلالات:

تتمحور الجوانب الدلالية للعبة حول موضوع الجوانب التعليمية...

# الجمـــــل

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الأطفال:

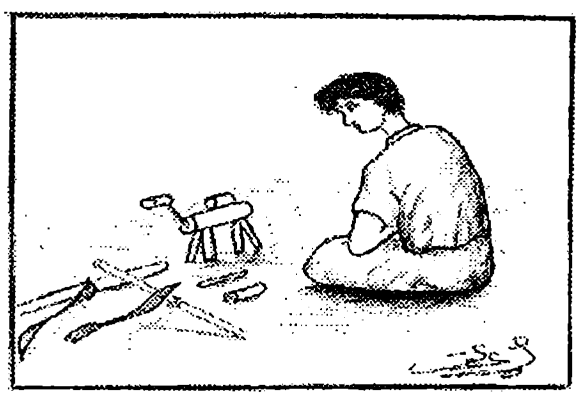
طفل واحد فقط.

### ٢ـ الأدوات:

ساق ذرة يابس.

## ثانياً: طريقة اللعب:

يقوم الطفل بتقشير الساق الى شرائح منتظمة تقريباً، مع الاحتفاظ باللب سليماً، ثم يعمد الى صنع أحد الشكلين التاليين:



## ثالثاً: الجوانب الفنية:

وتتمثل في قدرة الطفل على تمثيل شكل الجمل بدقة أكبر. كما تتمثل في مدى اتساق الشكل الجمالي والفني لما تم صنعه.

**رابعاً: الجوانب التعليمية:**

تتركز الجوانب حول إكساب الطفل بعض القيم الجمالية والفنية لديه كما تعمد الى خلق حالة من التوافق والاتساق الجمالي والموضوعي مع الواقع الاجتماعي والبيئي المحيط.

**سادساً: الدلالات:**

تعكس اللعبة دلالات ريفية واضحة المعالم تعتمد على استخدام الحيوان: الجمل، كجزء من أدوات الانتاج السائدة في المجتمع.

وبالإضفة الى دلالات التوافق والاتساق الجمالي والفني-التي تنطوي عليها اللعبة-فإنها تنطوي على«قيم» التميز الفردي. وتنمية الروح الفردية: جمالياً واجتماعياً على صعيد فنية الصنع، وعلى صعيد الدلالة الاجتماعية للجمل.

# دُرّي.. ميزان

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الأطفال:

أي عدد لا يقل عن اثنين -كحد أدنى.

### ٢ـ الأدوات:

١- عملة نقد معدنية.

٢- أي أدوات أخرى: ربالات، فتاتير، أزرار، نقود إلخ..

## ثانياً: طريقة اللعب:

يتحلق الاطفال في شكل دائري. ثم تبدأ مسألة تحديد أولية كل لاعب. وتأخذ المسألة هنا شكلين:

**الأول:** الاتفاق بينهم، أو التراضي بمعنى أدق على أن يكونوا ثلاثة الأول، وذاك الثاني... وذلك تبعاً لاعلان كل طفل عن نفسه: حيث يقول أحدهم: أول، فيما يقول آخر: ثاني..

**الثاني:** بطريقة دري.. ميزان نفسها. ويتم استخدام هذه الطريقة بصورة قليلة أونادرة، أنها تعتمد على أسلوب التصفية الشكلي. وذلك بأن يضع أحد اللاعبين قطعة نقود بين اصبعي يده: السبابة والابهام المتلاصقتين -تبعاً للشكل التالي:



ويقول لزميله: درة وإلاّ ميزان، فإذا طلب الزميل درة فالميزان من نصيب اللاعب الآخر والعكس. ثم يقذف بالعملة عالية بواسطة إبهامه. وبعد وعودتها الى الأرض ينظرون على أي وجه وقعت فإذا كانت درة خرج صاحب الميزان، وإذا كانت ميزانا خرج صاحب الدرة. واللاعب الذي يتحقق اختياره يأخذ العملة ويخير الطفل الذي يليه.. وهكذا حتى آخر طفلين. والذي يتحقق اختياره يكون هو الأول. ثم يتم اللعب بتسلسل الجلوس.

أي أن المطلوب في الأخير من كل هذه الاجراءات هو تحديد اللاعب الأول فقط، أما الباقون فبحسب تسلسلهم في الجلوس باتجاه اليمين.

يأخذ الطفل الأول قطعة النقود بين يديه، ثم يبدأ مسألة تحديد عدد قطع اللعب. التي سيلعب بها كل طفل. فإن كانت أداة اللعب هي الربلات فيتم تحديدها بربل واحد، أو اثنين، أوما إلى ذلك. وينطبق هذا الشرط على الجميع. أو أن تحديد عدد القطع يترك لرغبة وظروف كل طفل على حدة.

بعد ذلك يعمد الطفل الأول الى اللعب بالطريقة السالفة الذكر مع فارق أساسي هو أنه لايترك قطعة النقود تسقط على الأرض من ذات نفسها، بل يعمد الى اختطافها من الهواء بيده ثم يقبض عليها، وله الحق في أن يطرحها أرضاً ويطبق عليها بيده مباشرة، أو أن يبدأ بضرب قبضته على الأرض، ثم يطرح قطعة النقود-أي بطريقة غير مباشرة. مع عدم تمكين بقية اللاعبين من رؤيتها. ويقول للطفل الذي يليه من اليمين.

-درة وإلاً ميزان.

فإذا قال الطفل درة. فإنه يكشف عن قطعة النقدة فإذا كانت«درة» بالفعل أعطي للطفل الذي يليه عدد القطع التي اتفق عليها، وسلمه قطعة

النقود، لأن دوره يكون منتهياً بذل.

أما إذا كانت «ميزانا» ولم تكن«درة» أخذ منه عدد القطع المتفق عليها. ثم يكرر اللعبة مع الطفل الثالث من اليمين، وهكذا الى أن «يقمش» الآخرين-أي يفلسهم.

وعموماً فإن الطفل الذي يمارس اللعب بقطعة النقود يسمى«الفراي» فيما تسمى لعبته ذاتها:«فرية» والتسمية مستمدة من طبيعة الصوت المفترض لحركة النقود المنطلقة في الهواء بشكل مستقيم متقلب-بالنسبة لها.

ويشترط على«الفراي» أن يرى قطعة النقد الى«المفرى له» قبل قذفها في الهواء.

والطفل المنتصر في الأخير هو ذلك الذي يكسب أكبر عدد ممكن من قطع اللعب، أو ذاك الذي«يقمش» الآخرين.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

وتتمثل بالنسبة للطفل اللاعب«الفراي» بالقدرة على اللعب بصورة خاطفة، من لحظة قذف قطعة النقود وحتى اختطافها ثم طرحها على الأرض، لاتمكن«المفرى له» من ملاحظتها أو رؤيتها خاصة أثناء طرحها على الأرض، لأنها تمثل الثغرة التي يمكن للخصم الكشف من خلالها على أي من الوجهين وقعت العملة. وهذه مسألة يتميز بها اللاعبون المبتدئون أوغير الحاذقين في اللعب.

أما بالنسبة للطرف الآخر«المفري له» فتتمثل الجوانب الفنية المفترضة لديه بقدرته على كشف حركة العملة ابتداءاً من قذفها وحتى طرحها على الأرض.

كما تتجلى«الجوانب الفنية» لدى الطفل الأول في قدرته على خداع الخصم. وذلك في حالة قيامه بطرح قطعة النقود على الأرض على وجهها(أي رأسية على راحة اليد) مع معرفته باتجاه الوجهين. فإذا قال الخصم:«درة» قلبها هو على «ميزان». وإذا تلى:«ميزان» قلبها على«درة» ومايساعده على تحقيق هذا هو قيامه بضرب قبضة يده على الأرض بما يوفر ذلك متسعاً من الوقت للقيام بتلك العملية.

### رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

وتتجلى في اللحظة التي يتمكن فيها اللاعب الأول من إيهام الخصم بأنها وقت على الوجه الفلاني، فيما يتكشف الموقف بعد رفع يده على العكس.

وكذلك تتجلى الفكاهة الساخرة في اللحظة التي يتمكن فيها اللاعب من خداع الخصم أو استهبْاله فيما يكون الموقف جلياً بالنسبة للآخرين.

### خامساً: الجوانب التعليمية:

تأخذ الأهداف التعليمية لهذه اللعبة منحى أخلاقياً سلبياً يتلاءم مع طبيعة البرجوازية الطفيلية الناشئة في المدن. وذلك من حيث تحريضها على رفع معدلات«الكسب» و«الثراء» بأي طريق كان، ولو كان الخداع والغش والتزوير أساساً.

### سادساً: الجوانب النفسية:

ويمثل الحافز الإثرائي عاملاً أساسياً وراء تحمس الأطفال لهذه اللعبة. وعموماً فإن اللعبة تعكس خصائص النفسية البرجوازية الطفيلية القائمة على المحاباة والمراءاة والنفاق والخداع....إلخ.

**سابعاً: الدلالات:**

تعكس اللعبة عدداً من الدلالات المتعددة، فبالاضافة الى ماسبق الإشارة إليه-سابقا- في الجوانب التعليمية والنفسية، فإنه يمكن القول بإن اللعبة تتميز بشيء من المرونة التاريخية القائمة على التغيرات الحادثة في طبيعة العملة المتداولة. ويتجلى ذلك على صعيد اسم اللعبة ذاتها: «دري ميزان» أو «درة ميزان» والمركب من الكلمتين «درة» و «ميزان» المتمثلتين أو المرسومتين على وجهي العملة القديمة.

ثم بعد ذلك حدث تغير في اسم اللعب حيث اصبحت «شجر.. عود» حين أصبح النقد الصغير المتداول، بعد قيام الثورة، هو البقشة المرسوم على أحد وجهيها شجرة البن، فيما كتب على الوجه الآخر الرقم (١)- العدد.

ومع ظهور عملة الريال المعدني وفئة الفلس المعدني تغير الاسم الى «فلس.. طير» حيث رسم على أحد الوجهين «الطير-النسر الجمهوري» فيما كتب على الوجه الآخر الرقم الدال على قيمة العملة.

# الـــــــربالات*

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الأطفال:

تتكون اللعبة-عادة-من طفلين أو أكثر وذلك بحسب طريقة اللعب.

### ٢ـ الأدوات:

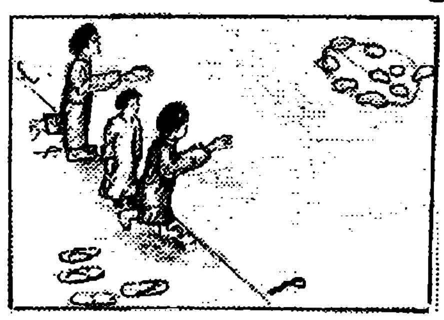
الأداة الأساسية للعبة هي خيط بلاستيكي دائري مغلق: «الربل» الذي يستخدم لأغراض حزم النقود الورقية.

## ثانياً طريقة اللعب:

يتم اللعب عادة بطريقتين مختلفتين:

### ١ـ الطريقة الأولى: مفتوحة:

يقوم الطفل الأول برمي «ربله» بعيداً على الأرض. فيما يقوم الطفل الثاني برمي «ربلة» هو الآخر، إنما باتجاه «الربل» الأول بحيث يتراكب عليه، بوضع يصنع هذا الشكل بصورة أساسية. الجزء المظلل.



● كلمة إنجليزية: Rubber وتنطق الكلمة بالمد: الربالات.

أو باتجاه آخر إذا لم يكن متأكداً من أن رميته ستحقق الغرض المطلوب. وهكذا اللعب: كل يرمي«بربله» فوق«ربل» الآخر حتى تتم عملية التراكب السابقة.

وفي حالة وجود طفل ثالث أو أكثر فإن الطفل الذي يقوم بتحقيق الشكل السابق–التراكب–مع «ربل» واحد فقط فإنه يتم في هذه الحالة أحد أمرين:

١ – الاستيلاء على كافة«الربلات»الأخرى.

٢ – الاستيلاء على«الربل» الذي أصابه فقط، مع توقف صاحبه عن اللعب وهكذا تتم التصفيات حتى يحسم الأمر أخيراً.

وعموماً، فإن الطفل المنتصر هو الطفل الذي يحصل على أكبر قدر من «الربلات» حتى وإن لم يصل الى دور التصفية النهائية. فيمايؤدي وصول الطفل الى الدور النهائي الى نصر معنوي بانطوائه على مقدرة الطفل المعني على المراوغة والتخلص من هجمات الخصم.

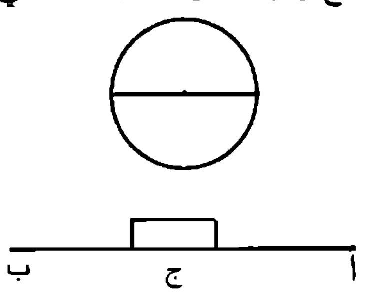
ويلاحظ في هذه الطريقة أنه يمكن لكل لاعب استخدام أكثر من«ربل» واحد في اللعب. ويتم ذلك بحسب الاتفاق على أن يكون العدد المطلوب للعب متساوياً من جميع اللاعبين. إلاّ أن هذا الشكل غير سائد أو محبب من الأطفال للتعقد والتشابك الكبيرين اللذين ينشاءان عن تداخل«الربلات» وعدم القدرة على تحديدها أحياناً–فميا يتعلق بكل طفل.

**٢ـ الطريقة الثانية: مغلقة:**

وفيها يتم تحديد خط للعب وموقع دائري«للربلات»

يقف الاطفال على خط اللعب–أو على نقطة محددة على هذا الخط«أ»

وتكون زاوية قائمة مع وتر الدائرة المقابل-الأفقي بحسب الشكل التالي:




ويتحدد ذلك بمقدرة كل لاعب على التصويب من أي اتجاه. إلاً أن نقطة اللعب«ج»تعتبر قانونية يحق لأي لاعب التمسك بالرمي منها.

يقوم الطفل الأول-أيًا كان-برمي«ربله» الى داخل الدائرة ثم ينحى جانباً ليقوم الطفل الثاني بالرمي داخل الدائرة ثم يأتي الطفل الثالث...إلخ.

فإذا حدث«تراكب««الربلات» بواسطة اللاعب الثاني فإنه يأخذ مافي الدائرة، ويقف جانباً ليقوم الطفل الثالث باللعب. وهكذا. أما إذا لم يحقق أي من الاطفال كسباً مادياً خلال الرمية الأولى، فإن الدور يعود الى الطفل الأول من جديد حيث يقوم برمي«الربل»الثاني...إلخ. وبهذا الشكل فإن عدد الرميات«الربلات» المرمية يظل مفتوحاً الى أن يتحقق وسط«التراكب» التي تتيح لصاحبها الاستيلاء على كل مافي الدائرة منها.

وإذا حدث أثناء الرمي أن إحدى الرميات وقعت خارج نطاق الدائرة المرسومة ففي هذه الحالة يتم اتخاذ أحد الأمرين التاليين:

١-إعادة الرمية. وهو أمر مرفوض في الغالب لأنه يعطي الطفل فرصة إضافية للكسب خاصة إذا كان موقع«الربل» لايبعد كثيراً عن محيط الدائرة.

٢- إبقاء الرمية على حالتها. وهو الشكل السائد.

وعموماً فإن الرميات عادة ماتتكرر تحت ضغط القلق السائد لدى الطفل بشكل متنامٍ خاصة إذا امتد زمن اللعب دون تحقيق حسم مادي.

لأن امتداد زمن اللعب يترتب عليه إزدياد عدد«الربلات» الموجودة في الدائرة أولاً وخارجها ثانياً.

وفي حالة«الربلات» الخارجة عن الدائرة فإن الوضع يتخذ بالنسبة لها أحد أمرين إذا مااستطاع أحداللاعبين-قصداً أو عن غير قصد- تحقيق شرط-الترادف-وهما:

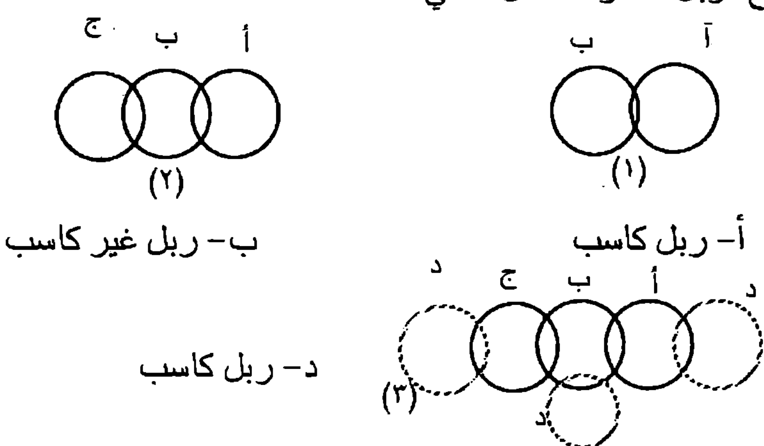
١- أن يأخذ«ربله» و«الربل» الآخر فقط دون البقية.

٢- أن يأخذ جميع«الربلات» التي تقع خارج الدائرة.

وعموماً فإن ذلك يتحدد تبعاً لما تم الاتفاق عليه سلفاً.

والمنتصر في الأخير هو الذي يكسب أكبر عدد ممكن من«الربلات» المتاحة في أي من الطريقتين.

ويلاحظ في الطريقتين أن«الربل» المتراكب مع«ربلين» آخرين لايعتبر«ربلاً» كاسباً. وكذلك الحال مع«الربل» الذي لايتطابق مع«ربل» آخر كالشكل التالي:



**ملاحظة:** الطريقة المفتوحة أو المغلقة تتحدد بالنسبة لرقعة اللعب التي يتم التحرك في إطارها.

**بعض شروط اللعب:**

١- يستمر اللعب بتسلسله السابق إذا كسب أحد اللاعبين أي أن اللعبة لاتعاود بترتيب جديد.

٢- يضع الرامي«ربله» على راحة يده ثم يقذف به«أي لايمسك في اصبعيه، و بقبضته».

## ثالثاً: الجوانب الفنية:

تتجلى الجوانب الفنية في اللعبة بالآتي:

١- القدرة على التصويب الدقيق ومن مسافات بعيدة.

٢- القدرة على مراوغة الخصم بالنسبة للطريقة المفتوحة-من خلال الهرب من موقعه وتوريطه في التقرب إليه، ثم الانقضاض عليه بشكل فجائي.

٣- توريط الخصم في اللعب بأكبر قدر ممكن من«الربلات»-في الطريقة المغلقة-ثم الانقضاض عليه فجأة.

وعلى العموم فإن النقطتين الأولى والثانية تكونان ذات نصيب احتمالي اكبر في التحقق إذا كان اللعب يتم بشكل ثنائي-بين فردين فقط.

## رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

اللعبة تتضمن مواقف مثيرة بالنسبة للاعبين خاصة حين تتزايد أعداد «الربلات» المرمية دون تحقيق كسب حاسم. وفي هذا السياق المثير تنشأ فكاهية اللعبة بدرجة أولى.

## خامساً: الجوانب التعليمية:

تبرز أهم الجوانب التعليمية في اللعبة في تحقيق أهداف التصويب الدقيق، وضبط الاعصاب في اللحظات الأكثر إثارة أو العصبية.

## سادساً: الجوانب النفسية:

تتمحور أهم الجوانب النفسية المرتبطة في اللعبة بالآتي:

١- توافر الحوافز المادية للتميز عن الآخرين، من خلال توافر فرص أكبر للتملك.

٢- ترابط حافز التميز، مع دقة التصويب(هو نوع من «الثواب» الاضافي للاعب).

## سابعاً: الدلالات:

بالاضافة الى«التشابهات»القائمة-حيث الدلالات العامة-بين لعبة الـ«صابر» ولعبة«الربالات»-على صعيد التملك-والتميز الاجتماعي فإن اللعبة تتميز هنا-بارتباطها بمنتجات دول رأسمالية مرتكزة على الملكية الخاصة في بنيتها الاقتصادية. سواء كانت هذه«الربالات» موجهة للعب«وهواحتمال غير وراد أو موجهة للاستخدامات النقدية، أو أي استخدامات اخرى«وهو الاحتمال الوارد، بل والأساسي» ونكتفي هنا بالقول: إن مجرد الترابط القائم-وإن كان غير ذي بال-له دلالة رمزية معينة.

وعموماً فإن اللعبة في مجملها هي من الألعاب المستجدة في الواقع اليمني ولعلها تعود الى مطلع السبعينيات أو مابعد ذلك بقليل.

# فتاتير

## (١) دائرة

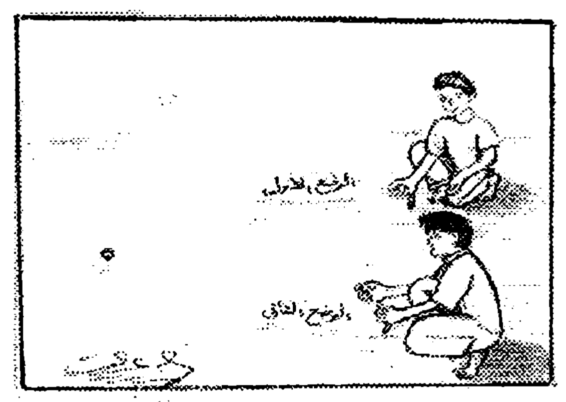
### أولاً: التكوين:

**١ـ الاطفال:**

تتكوناللعبة من طفلين أو اكثر وذلك بحسب الطريقةالمتبعة في اللعب.

**٢ـ الأدوات:**

الأداةالمستخدمة في اللعبة عبارة عن كرة زجاجية صغيرة يبلغ قطرها مابين ١-١,٥سم«فترية».



### ثانياً: طريقة اللعب:

يتم اللعب عادة بإحدى طريقتين مفتوحة ومغلقة:

**١ـ الطريقة المفتوحة**

ويكون عـدد الاطفـال فـيـهـا اثنين فـقط حـيث يقـوم الطفل الأول

برمي«فترية» في أي اتجاه على الأرض فيما يكون على الطفل الثاني القيام برميها«بفتريته» الخاصة فإذا أصابها أخذها، مالم فيكون على الطفل السعي الى رمي«فترية»الطفل الثاني. وهكذا حتى تتم إصابة أي من«الفتريتين».

وعادة يتم الرمي تبعاً لاسلوبين مختلفين:

**أ ـ الاسلوب الجالس** ويتخذ هذا الاسلوب شكلين مختلفين الى حد ما.

الأول: «إن*» وفيه يضع الطفل فتريته»الخاصة بين الابهام والسبابة المقوستين، ثم يقوم بدفع«الفترية» بالابهام صوب«الفترية»الاخرى. مع ملاحظة أن يكون الطفل جالساً على قدميه والأهم من ذلك أن يكون قفا اليد مطروحاً على الأرض (ملامساً لها) وأن تكون خنصره على الارض.

الثاني«إستيك-آب»** وهو يماثل الشكل الأول تماماً مع فارق أن قفا اليد القاذفة يطرح على اليد الثانية وهي في وضع مفتوح«كوضع الشبر».

**ب ـ الاسلوب الواقف** وفيه يظل الطفل واقفاً مع إمساكه بـ«الفترية»بين إبهامه والسبابة ثم يقوم برميها تجاه«فترية» الخصم. ويسمى هذا الأسلوب بـ«القزع» الرمي-الاصابة.

وعموماً يمتد لفظ«القزع» الى الاسلوب الجالس ايضاً وهو يعني الرمي- الاصابة.

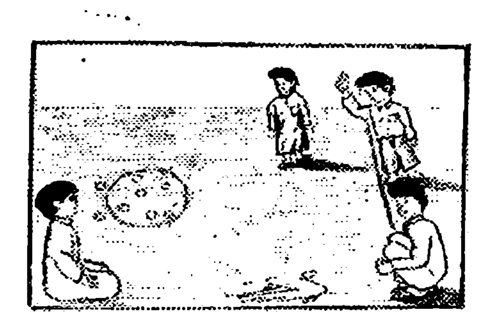
**٢ ـ الطريقة المغلقة**

وفيها يكون عدد الاطفال مفتوحاً وفي هذه الطريقة يتم رسم دائرة وخط لعب، يقف الاطفال عليه ويقوم كل واحدمنهم برمي«فتريته» صوب الدائرة وذلك لتحديد الأولية في اللعب. ويتم التحديد هذا وفقاً

*لفظ انجليزي

**لفظ انجليزي

للآتي:



١- من تقع«فتريته» على خط محيط الدائرة يكون هو الأول.فيما يكون الأكثر قرباً الى محيط الدائرة هو الثاني، وهكذا. أما إذا وقعت«فتريتا» طفلين على خط المحيط فإن الذي لعب أولاً يكون هو الأول والذي لعب ثانياً هو الثاني، فيما يكون الثالث هو الأكثر قرباً الى محيط الدائرة من الخارج.

٢- الطفل الذي تقع«فتريته» داخل الدائرة يكون هو الأخير«العرة» بحسب اللفظ الشعبي أما إذا وقعت«فتريتا» طفلين داخل محيط الدائرة فالأولية لمن لعب أودخل أولاً وهكذا.

٣- إذا كان عدد اللاعبين محصوراً في طفلين ووقع أحدهما داخل محيط الدائرة ووقع الطفل الثاني خارج حدود الدائرة ولو بمسافة كبيرة جداً فإن الأولية في اللعب لمن وقع خارج الدائرة وهذا الشرط يبرر رمي الطفل الثاني-احياناً«فتريته» امامه أو حتى خلفه إذا كان خصمه قد وقع داخل الدائرة وذلك كنوع من «الحرب النفسية» لانطوائها على سخرية من قدرة الخصم على التصويب والرمي.

بعد تحديد الأولية في اللعب تبدأ اللعبة بأخذ مسارها.وذلك بأن يقوم اللاعب الأول بجمع«حصة»كل لاعب في اللعب. ثم يرمي كل«الفتريات» داخل الدائرة،بطريقة«النفش»-أي يضع اللاعب كل«الفتريات» بيده ثم يرمي بها داخل الدائرة من قرب خط المحيط وليس من خط اللعب وفي«النفش» يشترط احياناً أن يكون مرة واحدة فقط أو ثلاث مرات متتالية فإذا كان«النفش» لمرة واحدة فيجب أن لايخرج أي«فترية» خارج الدائرة وإلاّ انتهى دور اللاعب.أما في حالة

الثلاث مرات فإنه يحق له إعادة«النفشة»الاولى إذا خرجت«فترية» مًاخارج نطاق الدائرة. أو إذا كانت طريقة توزيع«الفتريات» لاتعجبه- غير ملائمة. وعموماً فإنه إذا خرجت«فترية» بعدالرمية الثاني يكون من الواجب عليه احياناً القيام بالرمية الثالثة. أما إذا تكرر الخروج بعد الرمية الثالثة فإن دوره ينتهي في اللعب.

المهم أنه بعداستقرار«الفتريات» في الدائرة فإن على الطفل اللاعب العودة الى خط اللعب ثم يقوم بإصابة واحدة من«الفتريات»وذلك باستخدام«فتريته» الخاصة أو«مقزعه*» الخاص. دون أن يصيب أو يحرك أي«فترية» من«الفتريات» الأخرى. أما إذا اصاب«المقزع»«فتريتين» في وقت واحد فإن دور اللاعب يعتبر منتهياً في اللعب**.

ويلاحظ هنا أنه يمكن استخدام أي من طريقة الرمي: الجالس أو الواقف، المهم أن يكون بحسب الاتفاق وأن تطبق المسألة على جميع اللاعبين.

والمنتصر-في الأخير- هو الذي يتمكن من الاستيلاء على كل مافي الدائرة من«فتريات».

## ثالثاً:الجوانب الفنية:

تتجلى أهم الجوانب الفنية في القدرة على تحقيق:

١- الاصابة الجيدة للهدف المعني.

٢- الطريقة المثلى أو الملائمة في«النفش».

هذه الألعاب بحاجة الى كثير من الممارسة والتدريب. وهو الأمر الذي يحدوُ بكل لاعب التمرس عليها في أوقات الفراغ الاخرى.

---

*المقزع:«فترية»تختلف من الباقيات من حيث شفافية زجاجها وخشونتها مما يترتب عليها قوة أكبرفي دفع الهدف بعيداً.

** أحياناً تسمح للاعب بثلاث رميات، بحسب الاتفاق.*لفظ انجليزي

# فتاتير

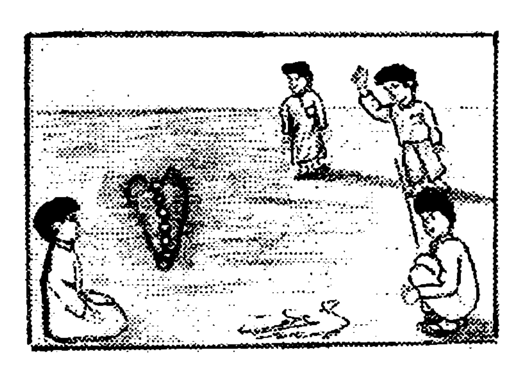
## (٢) سهم

**أولاً: التكوين:**

**١ـ الأطفال:**

نفس التكوين السابق للعبة.

**٢ـ الأدوات:**



١- نفس الأدواتالمادية.

٢- يرسم على الأرض.

**ثانياً: طريقة اللعب:**

يتم اللعب بأي من الأساليب السابقة. وفي هذه اللعبة يتم رص «الفتاتير» على السهم. ثم يكون على الطفل الأول رمي - «قزع» - «الفترية» التي تقع على رأس السهم. فإذا ما أصابها أخذ كل «الفتاتير» التي على السهم. مالم فإنه يأخذ كل «الفتاتير» التي تقع خلف «الفترية» التي يصيبها ويترك الدور لمن يليه.

ويشترط في هذه اللعبة أن لايصيب «المقزع» أكثر من «فترية» واحدة. مالم فإن دوره ينتهي في اللعب، ويحل طفل آخر محله.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تتجلى أهم الجوانب الفنية-كاللعبة السابقة-في دقة التصويب والرمي. وتنصب هذه الجوانب الفنية-هنا-في القدرة على إصابة«فترية» رأس السهم-أو التالية على الأقل:

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

التركيز المتنامي على إصابة«فترية» رأس السهم قد يخفق أحياناً ليصيب«فترية» الذيل وكسبها ايضاً. ممايعرضه لسخرية الجماعة.

## فتاتير

### (٣) حفرة

**أولاً: طريقة اللعب:**

يتم حفر حفرة صغيرة ورسم خط على التراب وعلى بعد مناسب.

يقوم كل طفل برمي «فتريته» بأي من الاسلوبين السابقين: «إن» أو «ستيك آب». ويكون الطفل الأول هو الذي تدخل «فتريته» داخل الحفرة، ويكون بذلك كاسباً خمس نقاط. وأما أن تكون «فتريته هي الأكثر قرباً للحفرة.



يقوم الطفل الأول، وبالأسلوب المتفق عليه باللعب أولاً. فإذا كانت «فتريته» خارج الحفرة. فإنه يأخذها ويقذف بها الى الحفرة فإذا دخلت فيها، قال: واحد. ثم يأخذها مرة ثانية. ويصوبها تجاه أقرب «فترية» اليه، فإذا ما أصابها، قال: ثاني. وهكذا تتوالى اللعبة. بحيث يكون: «ثالث» الى الحفرة، ورابع الى أقرب «فترية» له. أي يشترط أن تكون الضربات الفردية: ١-٣-٥، إلخ الى الحفرة، فيما الضربات الزوجية: ٢-٤-٦، إلخ. الى أقرب «فترية» اليه -أيًا كانت. وحين يصل الطفل الى «عاشر» فإنه يأخذ «الفترية» المضروبة في ذات الضربة الأخيرة.

وإذا حدث أن فشل الطفل في إدخال «الفترية» الى الحفرة أو

إصابة«فترية» أخرى، عند نقطة معينة: «رابع» مثلاً. فإنه يحتفظ بنفس المستوى الذي وصل إليه حتي وإن كانت«فتريته» قد دفعت بعيداً بواسطة الخصم. ويكون عليه-إذا ماعاد الدور اليه-أن يقوم بتنفيذ النقطة المعينة: «رابع».

إما إذا كانت«فترية»الطفل الأول تقع داخل الحفرة فإنه يمكن أن يبدأ اللعب بضرب أقرب«فترية» إليه، قائلاً: «سادس» ثم العودة الى الحفرة. وهكذا.

كما يكون من حقه أن يلعب الضربة الأولى الى الحفرة ذاتها قائلاً: «سادس»، ثم يضرب أقرب«فترية»اليه«سابع»ثم الى الحفرة، إلخ.

ويشترط أحياناً أن يكون من حق الطفل الأول«الذي» دخلت«فتريته» الى الحفرة، أن يضرب الضربات التالية: «سابع»، «ثامن»، إلخ.. بشكل متتابع دون الرجوع الى الحفرة.

وعموماً فإن الطفل الفائز هو الذي يستولي على أكبر قدر من«الفتاتير».

**الجوانب النفسية:**

تتشابه الجوانب النفسية في لعبة«الفتاتير» مع مثيلتيها: «صابر»و«الربالات»، وإن بتمايزات معينة.

**الدلالات:**

ترتبط الحاجة الماسة لدى الاطفال لتنويع ألعابهم، وتجديد جو اللعب المحيط بتقبل العديد من الالعاب الخارجية والتي تلاقي تعبيرات لها في نفسية الطفل وفي مكونه الثقافي الاجتماعي.

وعموماً، فإن كلمة«فتاتير» هي لفظة انجليزية أساساً. وإن كان هذا يعتبر قرينة على بلد النشأ بالنسبة للعبة.

# التـــــــايرات

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

أي عدد من الاطفال حسب مقتضيات اللعب.

### ٢ـ الأدوات:

إطارات السيارات المستعملة،وبالذات الجزء المطاطي منه، الذي يرمى بعد استهلاكه.

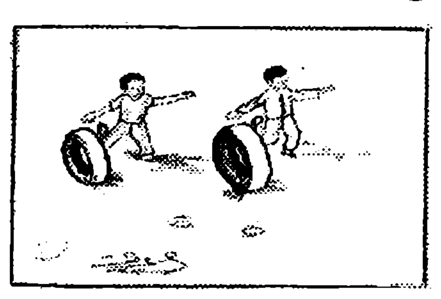
## ثانياً: طريقة اللعب:

تختلف طريقة اللعب بـ«التايرات» اختلافاً متنوعاً تبعاً لعدد اللاعبين وحماس اللعب، إلخ.وسوف نتبع هنا باختصار بعض هذه الطرق.

### ١ـ السباق:

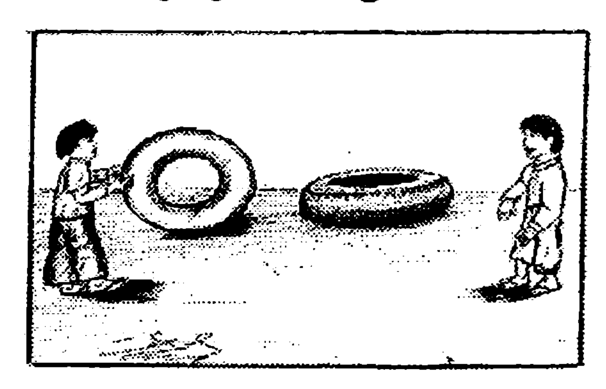
يشترط أن يتوفر عدد من الاطفال لكل منهم«تايره» الخاص. ثم يقفون صفاً واحداً.وعندما تعطى لهم الاشارة فإنهم ينطلقون الى الامام دافعين«تايراتهم» أمامهم دون اسقاطها على الأرض، وذلك بواسطة أيديهم، الى نقطة محددة ثم العود الى نقطة البدء.

والمنتصر هو الذي يعود الى نقطة البدء أولاً.



**٢ـ التصادم:**

يقف طفلان في مواجهة بعضهما وأمام كل منهما«تايره» الخاص، فيما يكون بينهما مسافة فاصلة تمتدالى بضعة عشر مترا.



تعطى إشارة البدء من أي طفل ثالث، أو منهما الاثنين،فينطلق كل منهما دافعاً بيديه «تايره» أمامه لملاقاة الآخر. وحين يوشكان على الالتقاء فان كل طفل يتوقف عن دفع«تايره» بعد أن يكون قد اعطاه دفعة قوية، ليتركا«التايرين» يصطدمان ببعضهما البعض.والخاسر أوالمهزوم منهما هو الذي يسقط تايره أولاً.

**٣ـ التصادم بالاطفال:**

إذا كان«التايران»كبيرين الى حد ما، فيحشر طفل في كل منهما بشكل جنيني-أي بشكل يشبه وضع الجنين داخل الرحم-ثم تمارس عملية التصادم السابقة. والمنتصر في هذه الحالة هو الطفل المحشور داخل«التاير» الذي لايسقط أولاً، حتى وإن كان سقوطه المتأخر، داخل«التاير» يرافقه عدد من الجراح، إذأن معيار السقوط الى الأرض هو الأساس، سواء كان هذا السقوط بشكل سليم أو غير سليم.

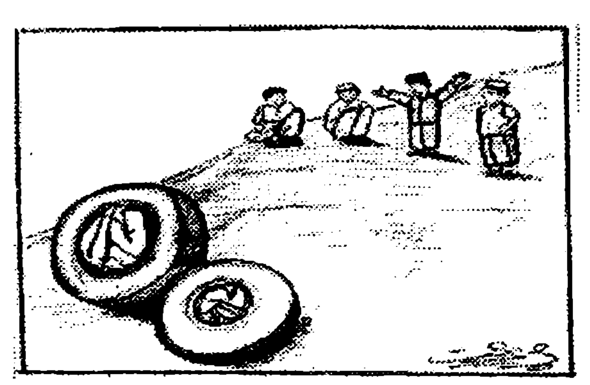
### ٤ـ التدحرج

يتم حشر طفل داخل «تاير» ثم يدحرج من منحدر عالٍ أو مائل. وتراقب مسيرة المتدحرج داخل «التاير» من حيث: التوازن، الشجاعة، كيفية الاصطدام بالحاجز النهائي لمسافة التدحرج -جدار أو ما إلى ذلك. وتتم المراقبة من قبل مجموعة من الاطفال.

وبعد ذلك يتم حشر طفل آخر، فآخر.. وهكذا.

وفي الأخير تتم عملية التقويم لأي من الاطفال الذي تحققت فيه شروط الانتصار:

التوازن العالي، عدم الخوف، الاصطدام المرن بالحاجز، عدم السقوط من داخل «التاير» اثناء تدحرجه.



وعموماً، فإنه يمكن للطفل المحشور توجيه دفة «التاير» في أي اتجاه بيديه الملامستين لجوانبي «التاير» نفسه، واعتماداً على قوته العضلية.

### ثالثاً: الجوانب الفنية:

تختلف الجوانب الفنية المطلوبة للعب بحسب اختلاف طريقة اللعب. ففي حالة التصادم يجب أن يسير «التاير» بخط مستقيم، وبشكل عمودي. ذلك لأن سير «التاير» بشكل مائل يجعله أكثر سهولة وعرضة للسقوط.

أما في حالة التدحرج فإن الأمر يتطلب من الطفل توازناً أكبر. بحيث لايتيح فرصة«للتاير» للميل في أي اتجاه.

ويختلف الأمر في حالة التصادم بالأطفال حيث يتطلب الأمر مزجاً بين الجوانب الفنية للحالتين الفنيتين السابقتين. أي إيجاد حالتين من التوازن من قبل الطفل الدافع«للتاير» ومن قبل الطفل المحشور فيه.

## رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

تتجلى الفكاهة في اللعبة-بدرجة أولى-في اللحظة التي تتحقق فيها حالة عدم التوازن في أي من طرق اللعب. إلاّ أن الحدة فيها تترافق مع حدة عدم الاتزان في حالة تدحرج الطفل المحشور داخل«التاير» نفسه. وكثيراً ماتكون الفكاهة هنا من النوع الأسود.

## خامساً: الجوانب النفسية:

ترتبط العوامل التحضيرية الكبيرة لممارسة اللعبة في إثارة التدحرج وارتياد العوالم المجهولة كما سوف يتحقق للطفل المحشور في«التاير».

## سادساً: الدلالات:

تعكس اللعبة في مجملها حاجة الأطفال الى تنوع وإثراء مصادر اللعب. كما تعكس قدرات الاطفال على توظيف المستجدات العصرية بما يلبي احتياجاتهم الخاصة.

وعموماً، فإن التاير«Tayer» هو لفظة انجليزية في أصلها، وهي تعبير عن الإطار المطاطي للسيارات والشاحنات والمعدات المختلفة، التي تعتمد في سيرها على العجلات.

# العجـــــــلة

## أولاً:التكوين:

### ١ـ الاطفال:

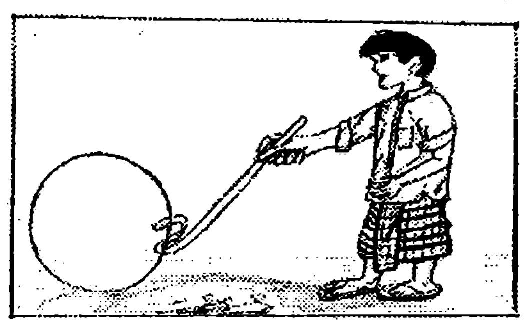
أي عدد من الاطفال. شرط أن يمتلك كل منهم عجلته الخاصة.

### ٢ـ الأدوات:

تتكون الأدوات من التالي:

١- عجلة حديدية: عجلة دراجة هوائية ويستخدم معها عمود حديدي فقط حيث إن شكل العجلة الخارجي يأخذ هيئة خندق. أو قصبة مدورة. ويستخدم معه أحدُ الشكلين التاليين من أسياخ الحديد.

٢- عجلة مطاطية: وتكون مقتطعة من إطارات السيارات المطاطية. ويستخدم مها عصا خشبي يتم به«خبط» العجلة.



## ثانياً:طريقة اللعب:

الهدف من اللعبة يتمثل في تحقيق عملين مختلفين للعملية:

الأول: استخدام العجلة لعملية التسابق«علماً بأن العجلة المطاطية تقتصر مهمتها على تحقيق هذا الهدف فقط»، والثاني:المرور بالعجلة بين

عدد من الحواجز المختلفة. حيث تُرتب عددٌ من الأحجار بطريقة معينة ويطلب من كل طفل المرور بينها بدون ملامستها أو دون سقوط العجلة.

يقوم الطفل بإمساك العجلة بيد والسيخ الحديدي «الخشبي» في اليد الأخرى حيث يقوم بشبكة في العجلة التي يتم دفعها باليد الأخرى، ثم يستمر في دفع العجلة بواسطة السيخ «أو اللوح».

وعموماً، إن الطفل المنتصر هو الذي يصل الى نهاية السباق قبل غيره دون أن تسقط عجلته على الأرض أو الذي يستطيع تجاوز الحواجز المختلفة بدون أي ملامسة أو سقوط.

### ثالثاً: الجوانب الفنية:

تتحقق الجوانب الفنية في اللعبة من خلال القدرات المختلفة التي يبديها الطفل أثناء قيامه بدفع العجلة بشكل انسيابي سلس، وأثناء قيامه بعملية الاستعراض المتمثلة في تمايل العجلة ذات اليمين وذات الشمال.

كما تتجلى أهم الجوانب الفنية في اللعبة في قدرة الطفل على تجاوز المنعطفات الدائرية الخطيرة وبشكل استعراضي كبير.

### رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

تتجلى الفكاهة في اللحظة التي يبدأ فيها لاعبان باستعراض قدرتهما الفائقة على الدفع الانسيابي لعجلتيهما، وذلك بالسير المتعرج والمتداخل والذي يؤدي أحياناً الى تشابك العجلتين، وبالتالي وقوع الطفلين على العجلتين بشكل مباغت وغير متوقع.

### خامساً: الجوانب التعليمية:

تهدف اللعبة الى اكساب الطل نفسية متناغمة انسيابية، وذات ايقاع داخلي منسق. وهو الهدف الذي يحد من خشونة الألعاب الاخرى،

ويتوازن معها، وذلك من أجل إنشاء«شخصية» منسجمة مع نفسها الى هذاالحد أو ذاك.

## سادساً: الجوانب النفسية:

ترتبط الجوانب النفسية للعبة بحالة النشوة المتحققة لدى الطفل ليس فقط أثناء تمكنه من دفع العجلة السيطرة عليها، بل وأثناء تعامله مع العجلة بفنية عالية.

على صعيد آخر فإن اللعبة–من خلال أداتها، وخاصة المعدنية–تعزز لدي الطفل الميول الفردية مع مايقدم ذلك من اتساق نفسية الطفل وبنية عوالمه الداخلية–المكونة للبنى الروحية لديه.

كما أن اللعبة، بما تتطلبه من مساحة طولية وممتدة تتوافق وحاجة الأطفال الى الانطلاق الواسع، والاندفاع نحو الامام.

## سابعاً: الدلالات:

تعكس اللعبة بعض الدلالات العامة، من حيث ملاءمتها لحاجة الطفل الانبساطية، كمقابل لظروف التعرجات والوعورة والخشونة التي تتميز بها ظروف الحياة الريفية.

# سيـــــــــارات *

## (١)

### أولاً: التكوين:

#### ١ـ الأطفال:

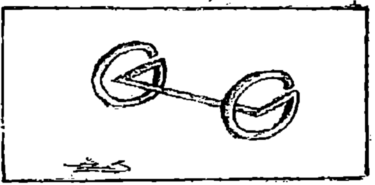
تعتبر اللعبة لعبة فردية في حد ذاتها. وإن كان يجري لعبها في الأخير بشكل جماعي أو فردي.

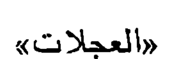
#### ٢ـ الأدوات:

سلكان معدنيان طويلان.

### ثانياً: طريقة اللعب:

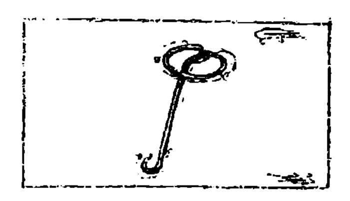
تتم معالجة السلك الأول بطريقة تجعل منه شكل عجلتين، وسلك بينهما:

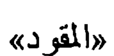




«العجلات»

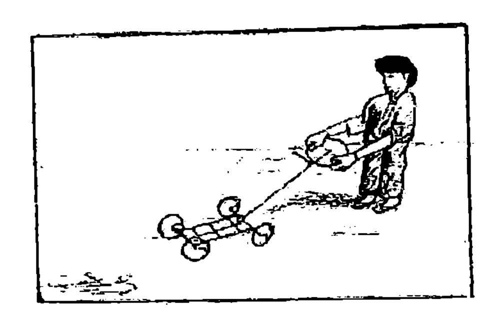
ثم يعالج السلك الثاني بطريقة تجعله يأخذ شكل دائرة وعمود:





«المقود»

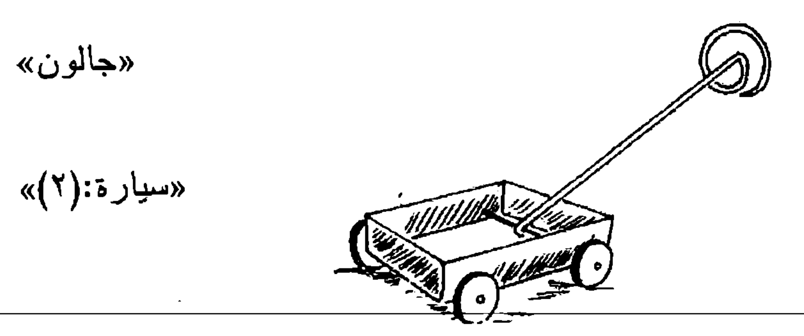
ثم يخرج السلكان بعد ذك ليأخذا الشكل التالي:



«سيارة:(١)»

وأحيناً تحضر بعض الاسلاك الاضافية لتأخذ الشكل التالي:

«جالون»



«سيارة:(٢)»

وأحياناً يضاف سلك آخر الى جوار سلك المقود يمثل عمود تغيير السرعة، كما أن بعض الاطفال يضيفون جالوناً مفتوحاً من جانبه الأطول، وذلك لأغراض «الحمولة». وبذلك تكون السيارة معدة للدفع.

ويتم في هذه اللعبة وضع حواجز معينة كرسم خطوط أو إقامة أحجار أو علب فارغة...إلخ، ويطلب من الاطفال اجتياز هذه الحواجز دون ملامستها أو الاحتكاك بها من الجانبين.

### ثالثاً: الجوانب الفنية:

وتتجلى في مدى قدرة الطفل على اجتياز هذه الحواجز وتتزايد فنية

اللعبة كلما كان الاجتياز سهلاً ومرناً ولايتطلب عناء يذكر من الطفل.

## رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

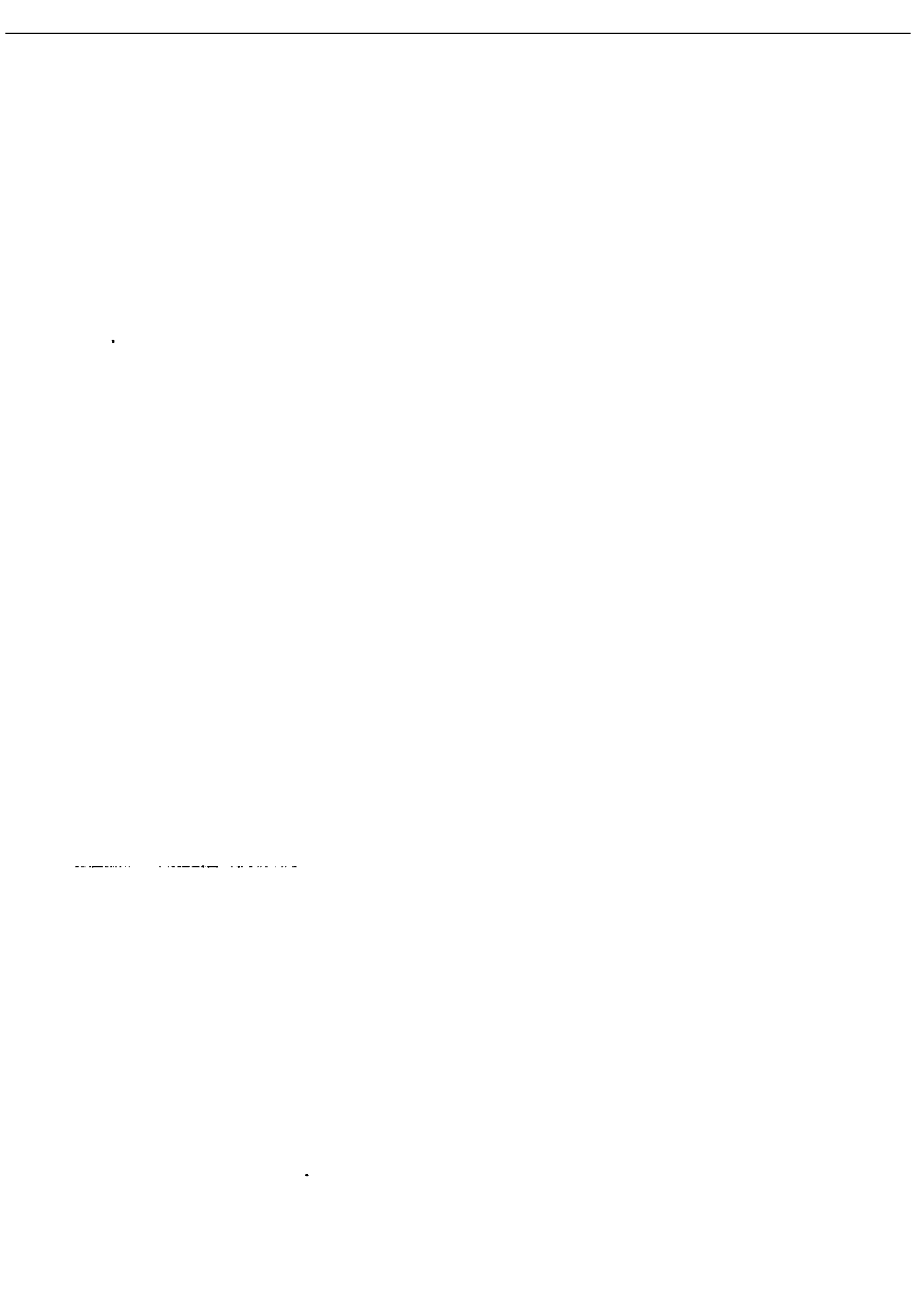
أما الفكاهة في اللعبة فإنها تتمثل في لحظة انعدام قدرة الطفل المتبجح والمتحدي على الاجتياز للحواجز بأي شكل من الاشكال: السهلة أو الصعبة.

## خامساً: الجوانب النفسية:

وتظهر مثيرات اللعبة في جانب العوائق والحواجز التي تنطوي عليها، والتي تتمحور حولها نقطة الاثارة الأساسية للعبة. بالاضافة الى جانب المتعة التي يستشعر الطفل من خلال بروزاً قيادياً للآلة-السيارة- من حيث إن الآلة تخضع لمهارات وفنية قائدها، بدرجة أولى.

## سادساً: الدلالات:

تعكس اللعبة«قدرة» الأطفال في التعامل مع متطلبات العصر، ذات الطابع«المعقد» الى حد كبير-مقارنة بمتطلبات الريف البسيطة. وإن كان الأصح أن ذلك يمثل رغبة وليست«قدرة»حقيقية.



# "ســـــــــيارات"

## (٢)

**أولاً: التكوين:**

**١ـ الأدوات:**

١- جالونٌ مفتوحَ من أحد جوانبه الكبيرة، وعلبة فارغة

٢- أربع عجلات متقطعات من «القباقب»البلاستيكية«الشنابل»

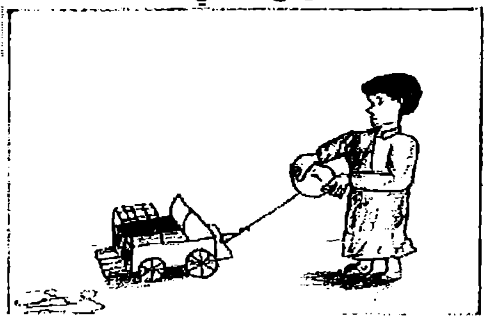
٣- حبل.

٤- غطاء دائري لأحدى العلب أو عود صغير.

٥- أسلاك معدنية لايصال العجلات ببعضها.

**ثانياً: طريقة اللعب:**

**يتم تركيب السيارة وفقاً للنموذج التالي:**



بعد ذلك كله تكون السيارة معدة للجر، ويبدأ اللعب.

وللعب أغراض كثيرة: منها السباق مع عدم الانقلاب أو الصدام، عمل طرقات خاصة وخاصة في النوع«٢» من اللعبة الخ. كما يتم

استخدام هذه السيارات لأغراض بناء«طرق» أو نقل«بضائع» اللعب أو ما الى ذلك. ويتم هنا-أحياناً- إقامة نقط عسكرية للتفتيش،وضرائب ورسوم نقل والى ماهنالك من رصيد ألعابهم. حيث يتم هنا إصدار«عملة»لتغطية متطلبات اللعبة من «النقود» ويتم في هذا الصدد الاستفادة من الأوراق الصفراء أو الفضية الموجودة داخل علب السجائر.

**ثالثاً: الجوانب الأخرى:**

أما بالنسبة للجوانب الأخرى للعبة فإنها تتماثل تقريباً مع تلك المنطوية في اللعبة السابقة:

سيارات«١» الى حد كبير، مع بعض التمايز الموضوعي بناءً على خصوصية كل لعبة.

# العـــربـــات*

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الأطفال:

تقتصر اللعبة أساساً على طفل واحد فقط. إذ يكون لكل طفل عربته، ولندرة المواد التي تركب منها العربات فإنه تتم عملية المشاركة فيها لأكثر من طفل بالتداول.

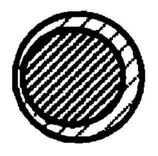
### ٢ـ الأدوات:

١- مجموعة أخشاب صغيرة.

٢- ثلاث قطع حديدية دائرية الشكل تستخدم في السيارات تحت اسم«بول-بيرنج».

## ثانياً: طريقة اللعب:

يتم صنع العربة وفقاً للشكل التالي:





بعد ذلك يركب الطفل على عربته بعد أن يكون قد بحث لنفسه عن منزلق إسفلتي«طريق مسفلته» يبدأ السير عليه أو في التسابق مع الغير

* اللعبة سائدة في المدن الجبلية ذات الطرق الاسفلتية.

من أصحاب العربات. ويقوم الطفل بتسطيح إحدى العلب الفارغة لاستخدامها كفرامل تضع أمام العجلة الأمامية لايقاف العربة عند الرغبة في ذلك.



«شكل جانبي لعلبة الفرامل».

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تتجلى أهم الجوانب الفنية للعبة في قدرة ا لطفل على تحقيق التوازن أثناء السير. وعلى قدرته في التعامل مع المتغيرات المستجدة، خاصة أثناء تناثر العربة الى قطع صغيرة.

كما تتجلى الجوانب الفنية في اللعبة في قدرة الطفل على قيادة العربة بأقصى سرعة ممكنة وبأسلوب انسيابي مرن بحيث لايحقق الارتطام بها أو بذل الجهد الكبير.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

وتتحقق الفكاهة في اللحظة التي يقود بها الطفل عربته مطمئناً الى قدرته في القيادة السلسة، ثم تحدث تغيرات فجائية تدفع به الى السقوط من عليها، أوالى تفككها أو ما الى ذلك من الحوادث، والتي تصل أحياناً الى درجة مأساوية.

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

تهدف اللعبة الى إكساب الطفل مهارات التعامل الفني مع المتغيرات

والمستجدات ذات الطابع الطارئ، والقفز فوق مستواها المعقد.

كما تهدف اللعبة الى أقلمة الاطفال وطبيعة المستجدات العصرية.

### سادساً: الجوانب النفسية:

تتمحور الجوانب النفسية في اللعبة حول طبيعة المثيرات والدوافع التحفيزية للعب.

وهي المثيرات والدوافع التي تظهر من خلال:-

١- الانشراح النفسي المتحقق نتجية قيام الطفل بقيادة العربة، هذا«الكائن الجامد» الخاضع في الأخير للتدخل الانساني عموماً، وللتدخل الفني خصوصاً.

٢- توافر إمكانيات واسعة للتعامل مع أخطار متعددة ومتباينة، يستطيع الطفل من خلالها إظهار تميزه وتفرده بين أقرانه وذلك من خلال طبيعة تعامله معها.

### سابعاً: الدلالات:

لقد ألمحنا من خلال السياق العام للعبة. الى بعض دلالاتها العامة والخاصة من حيث قدرتها على تحقيق معاني الإثارة، واغناء العوامل الروحية للاطفال، وما الى ذلك.

كما أن اللعبة تنطوي على عدد من الدلالات الأخرى منها حاجات الطفل الى مصادر متنوعة للعب تتناغم في ايقاعاتها الداخلية مع البنى الروحية لديه، بل وبما الى هذه البنى ويعمقها ويثريها.

أما على الصعيد اللغوي فإن أمر التسمية يثير بعض التساؤلات لعل أهمها مايتعلق بطبيعة المسمى، خاصة أن اللعبة مستحدثة وتعتمد على

تقنيات غير محلية: العجلات. وهذا يعود بطبيعة الحال الى كون ابتكار اللعبة، أو توظيفها على هذاالنحو، عائداً الى ظروف الحاجة المحلية بمعنى أن الأدوات وإن كانت غير محلية فإن مسألة الابتكار-بمايتوافق والحياة الخاصة-هي مسألة محلية في مجملها.

# الـدوامــــات

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الأطفال:

تمارس اللعبة غالباً بطريقة فردية في إطار جماعة اللعب.

### ٢ـ الأدوات:

١- قطعة خشبية ذات شكل مخروطي اسطوني جاهزة الصنع برأسها مسمار مبتور.

٢- قطعة حبل ملائمة، يتم ربط طرفه إما بعود صغير أو قطعة من المعدن.



## ثانياً: طريقة اللعب:

تلعب اللعبة بعدة اشكال مختلفة هي:

### ١ـ اللعب الحر:

يقوم الطفل بطي الحبل عند عنق الدوامة بشكل حلزوني متصاعد ثم يقوم بإدخال العود الصغير-الذي في طرف الحبل-بين اصبعين من أصابع يده. ثم يقذف بالدوامة الى الأمام مع سحب عكسي-خلفي للخيط

وذلك بما يجعل الدوامة تقع أرضاً، دائرة بحركة مغزليةُ حول نفسها بواسطة المسمار المرتكز على الأرض.

بعد ذلك يُطلب من اللاعب أحد الموقفين التاليين:

١- أن يباعد بين سبابته والوسطى ثم يدرج تحت الدوامة ويحاول استدراجها الى راحة يده وهي لاتزال في دورانها فإذا ما استطاع ايصالها الى راحة يده وابقائها في حالة دوران مستمرة اعتبر بذلك فائزاً. بل إن حالة الفوز تزداد معنويتها كلما استمرت حركة الدوامة لفترة أطول على اليد.

٢- أن يمسك بالحبل من طرفيه بكلتا يديه، ثم يطويه على الدوامة المتحركة، ويعمد الى رفعها عالياً، ومن ثم يبسط إحدى يديه لتقع عليها وهي ماتزال على حركتها السابقة.

حيث يكون بذلك قد حقق الانتصار على الآخرين.

**٢- الضرب المفتوح:**

وتتم خطوات اللعبة، كالشكل السابق تماماً،إلاّ أن الاختلاف يبرز في كيفية استمرار اللعب.

يلعب الطفل بدوامته، وبعد أن تبدأ بالدوران يكون على الطفل الثاني أن يرمي بدوامته الخاصة على دوامة الطفل الأول بحيث يعمد الى إصابتها-أو كسرها-بواسطة المسمار الموجود في عنق دوامته. ومن ثم يكون على الطفل الثالث إصابة دوامة الطفل الثاني. وهكذا حتى آخر طفل.

بعد ذلك يكون على الطفل الأول-الذي أخذ دوامته بعد توقفها أو بعد أن يكون الطفل الثالث قد ضرب دوامة الطفل الثاني وربط الحبل بها- أن يضرب دوامة أخر طفل في اللعبة. وعلى هذه الشاكلة تتكرر اللعبة.

ويشترط أحياناً أن لايعمد أي طفل الى سحب دوامته إلاّ بعد أن يكون آخر طفل قد انتهى من لعبته.

### ٢ـ الضرب المغلق:

وفيه يقوم الأطفال برسم دائرة ومن ثم تحديد مركزها:

بعد ذلك يقوم كل طفل بتنفيذ رميه لداخل الدائرة. فإذا دارت الدوامة داخل الدائرة ثم خرجت منها وهي لاتزال دائرة أخذها الطفل، وأعاد لعبته حين يأتي دوره للمرة الثانية. أما إذا دارت داخل الدائرة ثم توقفت وهي داخلها. فإنها توضع بعد ذلك في مركز الدائرة- باعتبارها«محبوسة»- ومن ثم يكون من حق الاطفال التاليين القيام بضربها شرط أن تظل دوماتهم دائرة وأن تخرج من إطار الدائرة على شكل متحرك وإلاّ «حبست» جوار الدوامة السابقة.

وهكذا يتم اللعب الى أن تكسر الدوامة المحبوسة أو تخرج.. ويتم إخراجها بواسطة ضربها من دوامة أخرى تقذف بها بعيداً خارج إطار الدائرة.

ويمكن هنا للطفل الذي «حبست» دوامته أن يدخل اللعب بدوامة أخرى على أن يقوم بمعاملة«المحبوسة» كما لو كانت خصماً إن شاء ضربها وإن لم يشأ لعب الى جوارها. شرط ألا يتم مايوجب«حبس الجديدة» وإلاّ كان عليه أن يلعب بدوامة ثالثة، وهكذا.

كما أنه قد يتم أحياناً-وفقاً لهذاالشكل من اللعب- أن يقوم كل طفل بوضع دوامة إضافيةداخل الدائرة ومن ثم تتم عملية اللعب بالطريقة الاعتيادية. والطفل الذي يتمكن من إخراج إحدى الدوامات دون أن تتوقف دوامة لعبه، فإنه يأخذ الدوامة الخارجة له. والطفل الذي تكسر دوامته داخل الدائرة لايحق له المطالبة بغيرها.

**٤ـ التباري:**

أحيـاناً، تدار مبـاريات صـغيـرة بين الاطفال حـول زي الدوامـات الأكثـر حـركـة، وايهـمـا أكثـر رشـاقة في حـركتـهـا، ويكون الحكم لدى الاتفاق أو الاعجاب الجماعي بالدوامة الفلانية.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تتمثل الجوانب الفنية في الآتي:

١- قدرة الطفل على رمي دوامته بقوة متناهية بما يحقق لها ضربة قوية على دوامة الخصم ودوران أطول.

٢- القدرة على دقة التصويب نحو دوامات الخصم.

٣- اللعب بطرق ووسائل معقدة تتطابق وأهداف اللعب وفنيتـه. كأن يرمي الدوامـة وهي في وضع مقلوب بيده، ليجعلها تدور مستقيمة على الأرض. أو أن يلعب بها بطريقة معينة تجعلها تتمايل حول نفسها بطريقة مثيرة.

**رابعاً: الجوانب النفسية:**

يرتبط باللعبـة عدد من الجـوانب النفسية والتي تـدور حول المثيرات الداخلية التي تحققها للعبة والتي يمكن حصر بعض منها في الآتي:

١- النشوة النفسية التي تتحقق لحظة إصابة الهدف، وتزداد حالة النشـوة هذه كلما كـانت الإصابة أكثـر حدة كأن تؤدي الى خدش، أو شرخ، و كسر دوامة الخصم.

٢- حـالة الانشـراح المتـولدة لدى الطفل لتـمـايل الدوامـة الراقص والرشيق نتيجة ضربة معقدة منه.

٣- تحقق عنصر الكسب المادي في اللعبة.

**خامساً: الدلالات:**

اشتقت اللعبة اسمها من خلال اللفظ نفسه، حيث يعني لفظ الدوامة: حركة مغزلية حلزونية الشكل لتيارات هوائية أو مائية.

على صعيد آخر فإن للعبة عالماً إيقاعياً مطرباً لدى الطفل من خلال الحركة الرشيقة المتمايلة بتراقص بديع للدوامة.

# القصـــــع

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الأطفال:

أي عدد من الأولاد

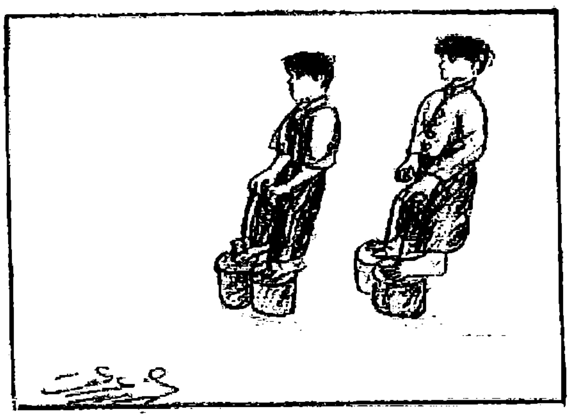
### ٢ـ الأدوت:

تحتاج اللعبة الى علبتين فارغتين وحبلين مناسبين لكل لاعب أو حبل طويل ملائم.

## ثانياً: طريقة اللعب:

يثقب كل طفل علبة ثم يدخل الحبل من الثقب بعد عقده أو ربطه بعود صغير.

وفقاً للآتي:



يقوم الطفل بعد ذلك بوضع رجله على العلبة بحيث يمر الخيط من بين إبهام القدم والأصبع التالية لها. وكذلك يفعل في الرجل الأخرى.

بعد ذلك يقف الاطفال في صف مستو ثم يبدأون اللعب الذي قد يكون إما سباقاً الى مسافة معينة والعودة، وإما مصارعة بالأكتاف بين اللاعبين وفي هذه الحالة ينقسم الاطفال الى فريقين:

وعموماً فإن المنتصر هو الذي إما أن:

١- يصل أولاً قبل الآخرين الى خط العودة في حالة السباق.

٢- يسقط أحدُ الفريقين الفريق الآخر على الأرض.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

وتتمثل الجوانب الفنية هنا في توافر القدرة والمهارة على حفظ التوازن أثناء السير أو الركض على اللعب. وإلاّ أصيبت القدم بالالتوء، إن لم تحدث رضوض وكسور لدى الطفل.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

تتجلى الفكاهة في اللعبة أثناء سير الاطفال على العلب بطريقة متمايلة مهزوزة، تقترب أحياناً من السقوط على الأرض بالنسبة للاعبين غير المهرة، وذلك بغرض تحقيق الهدف من اللعبة. أي الوصول السريع الى نقطة النهاية.

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

وتتمثل في إكساب الطفل لياقة جسدية عالية، ورشاقة هيكلية عامة.

كما تهدف اللعبة الى إكساب الطفل مهارات الحفاظ على التوازن.

**سادساً: الجوانب النفسية:**

تبرز الجوانب النفسية للعبة من خلال المثيرات المتحققة أثناء السير المعقد صوب الهدف. فوجود هذه المثيرات هي التي تحفز الطفل للاشتراك في اللعبة بالرغم من خطورتها أثناء السقوط من حيث التكسرات في العظام، أو تجرح الساق. ذلك لأن الطفل يقف في مواجهة تحديات الاطفال الآخرين، ممايدفعه ذلك للاشتراك في اللعب على سبيل تحقيق مكاسب معنوية وعلى سبيل التخلص من سخرية الرفاق منه.

**سابعاً: الدلالات:**

تعكس اللعبة حاجة الاطفال الى تنوبع واستحداث طرق وأساليب اللعب، سواء اعتمد ذلك على تراثه في اللعب أوعلى صعيد استغلال المستحدثات المتوافرة لديه.

واللعبة في مجملها تعكس الروح المغامرة لدى الأطفال من خلال«ركوبهم» موجة الأخطار.

# التلفـــون

### أولاً: التكوين:

#### ١ـ الأطفال:

تحتاج اللعبة الى طفلين فقط

#### ٢ـ الأدوات:

تنحصر بعلبتين وخيط رفيع.

### ثانياً: طريقة اللعب:

تثقب العلبتان -من مؤخرتيهما- ويمرر الخيط فيهما. ويعطى لكل طفل علبة. حيث يبتعدان عن بعضهما البعض بحيث ينشر الخيط بينهما. ثم يقوم أحدهما بالتكلم في علبته، فيما يقوم الآخر بالاستماع والعكس:



### ثالثاً: الجوانب الفنية:

وتتمثل في نوعية اختيار الخيط، والكيفية التي تتم بها عملية ربطه، بما يوفر للعبة أفضل استماع واضح للحديث

**رابعاً: الجوانب التعليمية:**

وتتمثل أهم الجوانب التعليمية للعبة في محاولة ربط الطفل بالتطورات المستحدثة في إطار العصر المعاش.

## القسم الثاني

# ألعاب البنات

# الكسيبة(١)

## "الربيعة"

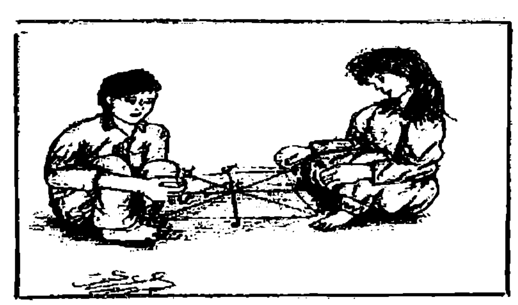
### أولاً: التكوين:

#### ١ـ الأطفال:

تلعب اللعبة بفتاتين عادة، وإن كان من الممكن لعبها بعدد أكبر من اللاعبات.

#### ٢ـ الأدوات:

تمثل مخلفات الأغنام «الخربب» وعدد من الحفر الصغيرة التي توضع على شكل دائري الأدوات الأساسية للعبة. ويتم عادة صنع هذه الحفر بطريقتين مختلفتين: إما بحفرها في الأرض، أو بوضع سياج ترابي دائري هرمي الشكل، ثم توضع الحفر على هذا السياج باستخدام ظهر أصابع اليد. وتسمى كل حفرة «بيتا».



* توضع علامتان فاصلتان بين «بيوت» الفتاتين.

** ومن هنا اتت تسميتها بـ«الربيعة» الخربب=مخلفات الأغنام والضان، ومفردها«خرببة».

### ثانيا: طريقة اللعب:

يتم إقتسام البيوت بشكل متساوٍ بين اللاعبات* ثم يتم توزيع «الخربب» أربعاً أربعاً في كل «بيت»** وبعد هذا يتم تحديد اللاعبة التي ستبدأ اللعب.

يبدأ اللعب بأن تأخذ الفتاة المعينة «خربوب» إحدى بيوتها. ثم تقوم بتوزيعها على البيوت التي تقع على يمينها والبيت الذي تقع به آخر حبة في يدها تؤخذ ويتم توزيعها على بقية البيوت بذات الطريقة، الى أن تقع آخر حبة في يدها في بيت خالية فإنها تتوقف عن اللعب لتتولاه الأخرى أو التي على يمينها مباشرة. وتعرف هذه المرحلة من اللعب بأنها مرحلة هدم البيوت القائمة.

وفي سياق اللعب يحث أن تبدأ البيوت المخرفة-أو الخالية-بالامتلاء التدريجي: حبة، فحبتان، فثلاث، فأربع. وكل أربع حبوب تمثل «كسبة»* وكل «كسبة» تعتبر بمثابة ربح لاحدى «البيوت».

وفي الغالب، فإن امتلاك «الكسب» تتم بعدة طرق مختلفة، أو في ظل وجود عدد من الشروط المختلفة نوردها فيما يلي:

١-ان تقع آخر حبة من الحبوب التي في يد اللاعبة على «بيت» به ثلاث حبات. في هذه الحالة تعتبر «الكسبة» من نصيب اللاعبة، حتى وإن كان مكان تواجدها يقع في إحدى «بيوت» الخصم. وبالتالي فإنها تتوقف عن اللعب بعد أن تكسب «الكسبة» المعينة.

٢-أن تمر الفتاة اللاعبة فوق «بيت»-أو عدة من البيوت-ذات الثلاث حبات. يترتب عليها تَكُونُ عددٍ من «الكسب» ولكن آخر حبة من الحبوب التي في يدها تقع في «بيت» فارغ. في هذه الحالة فإن «الكسبة» المتكونة تكون من نصيب صاحبة «البيت» ولسيت من نصيب اللاعبة. إلاَّ إذا كان «البيت» المعني يقع في دائرة ملكيتها.

* الكسبة: انثى الكبش

أما إذا لم تقع آخر حبة في يدها في «بيت» فارغ فإن الأمر يقتضي استمرارها في اللعب، فإذا مامرت على إحدى «الكسب» المتكونة وإضافت إليها حبة إضافية ليصبح عدد حبوب «البيت» المعني خمساً بدلاً من أربع، فإن «الكسبة» تعتبر في هذه الحالة «ميتة» أو بحكم «الميتة».

وعموماً فإن المنتصرة في اللعبة هي التي تحقق اكتساب أكبر عدد ممكن من «الكسب» حيث يتم توزيع ملكية «البيوت» وفقاً لعدد «الكسب» المملوكة. وهكذا يتم اللعب حتى يتسنى لاحداهن امتلاك كافة «البيوت» دون الأخريات.

## ثالثاً: الجوانب الفنية:

تتجلى أهم الجوانب الفنية –في اللعبة– في قدرة اللاعبة –المعينة– على القيام بعملية حسابية لعدد الحبات المتواجدة في «البيت» من «بيوتها» وبالتالي اختيار «البيت» ذي الحبات الملائمة، التي تمكنها من الوقوع على «بيت» ذي حبات ثلاث.

## رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

تبرز الجوانب الفكاهية في اللعبة في اللحظة التي تفشل فيها إحدى اللاعبات من اقتناص «كسبة» كانت قد أعدت العدة الحسابية الطويلة لاقتناصها.

## خامساً: الجوانب التعليمية:

تتمثل أهم الجوانب التعليمية، المرتكزة عليها اللغبة، في إكساب الاطفال قدرات «حسابية» عالية تمكنهم من تعزيز مستواهم الاجتماعي العام، من خلال قدرتهم على تحقيق أكبر قدر من الامتلاك «الكسب» في اللعبة.

**سادساً: الجوانب النفسية:**

يعتبر «الفراغ» الناشيء لدى الفتيات عاملاً أساسياً في ممارسة اللعبة بالاضافة الى «عدم قدرتهن» على الانطلاق الواسع في اللعب.

كما أن وجود عنصر «الربح» يمثل عاملاً تحفيزياً مهماً في هذا الصدد. إذ إنه يعطي للفتاة فرصة التميز على الغير، خاصة إذا كان تملكها يتم بناءً على حسابات دقيقة ومعقدة لكل لعبة. أي حين لا تخضع مستويات «الملكية» لعامل الصدفة.

**سابعاً: الدلالات:**

تعكس اللعبة على صعيد الدلالات الريفية العديد من المفاهيم والعادات والتقاليد القروية.

فكما ألمحنا سابقاً فإن اللعبة تتماشى ووضعية الفتاة الريفية من حيث انعدام الانطلاقة الواسعة بالنسبة لها في اللعب. وكذلك عدم تعويدها على ممارسة الألعاب الخشنة. لذا فإنها أميل الى «الانطواء» من الفتى. وذلك مايتجلى على صعيد اعتماد لعبها على المكان المحدد، وعلى بساطة اللعب وانعدام خشونته أو عنفه فمعظم ألعابها تتم في إطار المنزل ذاته أو فيما يحيط به فقط، وهذا هو الشكل الغالب في الريف.

# الكسيبة(٢)

## "الكباش"

**أولاً: التكوين وطريقة اللعب:**

تتكون لعبة«الكسيبة» التي تعرف بـ«الكبش» بنفس الطريقة التي تتكون بها لعبة«الكسيبة:الربيعة» من حيث تكوينها وأدواتها، وإن كانت تختلف عنها من حيث طريقة اللعب ومن حيث شروطها.

فاللاعبة التي تأخذ«خربب» إحدى«البيوت» ومن ثم تقوم بتوزيعها على«البيت» اللاحق فإنها يشترط عليها أن لاتأخذ حبوب ذات«البيت» الذي تقع فيه آخر حبة من الحبوب التي بيدها، بل يجب عليها أن تأخذ حبوب البيت التالي وتستمر على هذا المنوال في اللعب حتى يتم توقفها عنه–رسمياً حيث يتم عادة التوقف في إحدى حالتين: الحالة الأولى، أن يتم تكون«كبش»–أو بمعنى أدق تملكه– ويتم ذلك وفقاً للنسق التالي: أن تلعب الفتاة وتضع آخر حبة في يدها في إحدى«البيوت» المليئة أو الفارغة–لافرق–وأن يكون«البيت» التالي فارغا تماماً من أي حبوب، بينما يكون«البيت»الثالث ممتلئاً بالحبوب سواء كان عدد هذه الحبوب– أو«الكبش» المتكون أوتتوقف–بالتالي–عن اللعب. الحالة الثانية، أن تكون«البيت» المفترض أن يكون فيه«كبشٌ» فارغا تماماً من أي حبوب. أي أن تقع آخر حبة في يد اللاعبة في «بيت» يقع بعده«بيتان» فارغان من أي حبوب. في هذه الحالة فإنها تتوقف عن اللعب وتبدأ الفتاة التالية باللعب.

في نهاية اللعب تعد كل فتاة الحبوب التي لديها ثم تقوم بتقسيمها أربعاً أربعاً،وبالتالي فإنها تمتلك من«البيوت» مايكفيها لإيواء عدد«الكبائش»

الذي لديها. وهكذا يستمر اللعب حتى تكتسب إحدى الفتيات جميع «البيوت».

**ثانياً: الجوانب الأخرى المتعلقة باللعبة:**

تتماثل مع مايقابلها في اللعبة الأولى.

**ملاحظة:**

يتم تقسيم الدائرة الواقعة داخل دائرة حفر اللعب بالتساوي بين اللاعبات. حيث يمثل كل قسم منها حظيرة خاصة تجمع فيها«الكسب» أو«الكباش» أثناء عملية اللعب.

# القـــار

## (١)

### أولاً: التكوين:

#### ١ـ الاطفال:

تتكون اللعبة عادة من فتاتين. ويمكن زيادة عدد الفتيات الى أكثر من ذلك وإن كان العرف أن اللعبة تصبح مملة إذا زاد عددهن عن أربع، بسبب طول الوقت.

#### ٢ـ الأدوات:

خمسة أحجار كروية الشكل.

### ثانياً: طريقة اللعب:

تبدأ الفتاة اللعب بأن ترمي الحجرات الخمس على الأرض بطريقة تجعل الأحجار تتناثر متباعدة، بحيث لاتتلاصق حجرتان مع بعضهما. ثم تأخذ حجرة من الخمس-ويستحسن عادة أخذ إحدى الاحجار المتلاصقة أو المتقاربة. ثم ترمي بها عالياً في الهواء وفي ذات الوقت تسعى الى التقاط إحدى الاحجار الأربع الموجودة على الأرض، بحيث تنتهي من ذلك قبل هبوط الحجرة التي مازالت في الهواء، إذا يجب أن تلقف الحجرة الهوائية بعدأن تنتهي من التقاط حجرة أرضية ليصبح مافي يدها حجرتين. تضع إحداهما جانباً، وتسعى لالتقاط بقية الأحجار بذات الطريقة. فإذا ما انتهت منها جميعاً بنجاح فإنها تكون قد انتهت من المرحلة الأولى من اللعب المعروفة باسم«الحسبة» ثم تنتقل بعد ذلك الى المرحلة الثانية.

تسمى المرحلة الثانية بـ«الثنتين». إذ يجب عليها في هذه المرحلة من اللعب أن نلتقط الاحجار بشكل ثنائي-أي اثنتين اثنتين، لتنتقل بعد ذلك الى المرحلة الثالثة من اللعب، والتي تسمى بـ«الثلاث» حيث يكون عليها التقاط ثلاثة أحجار دفعة واحدة.

لتأتي بعد ذلك المرحلة الرابعة من اللعب، والتي تسمى بـ«الأربع» وتلعب هذه المرحلة بإحدى طريقتين تبعاً للاتفاق:

**الأولى:**«اللقطة» وفيها يشترط على الفتاة التي أنهت النقاط«الثلاث»-دفعة واحدة- أن تسعى الى التقاط الحجرة الرابعة مباشرة، دون أن تضع الاحجار من يدها. ثم تلقي بالاحجار جميعاً لكي تقوم بالتقاط أربع منها.

**الثانية:**«الطبعة»: وفيها يشترط على ذات الفتات أن تقوم بطرح الاحجار الثلاثة التي في يدها فوق الحجرة الرابعة التي على الأرض-بطريقة تشبه ختم الأوراق الرسمية. ثم تلتقط الاحجار-الأربعة-دفعة واحدة.

تأتي بعد ذلك حركة«الشخطة» التي تقوم بها كل فتاة اجتازت المرحلة الرابعة من اللعب و«الشخطة» تعني: أن تبقي الفتاة الاحجار في يدها وأن تلقي الخامسة، في الهواء وفي هذه الاثناء تبادر الى رسم خط أو«شخط» بحسب التعبير الشعبي-على الأرض بسبابة اليد التي بها الاحجار-أي التي تمارس بها اللعب.

تأتي بعد ذلك المرحلة الخامسة والأخيرة من اللعب، وهي المرحلة المعروفة بـ«الجد» تقوم فيها الفتاة بوضع سبابة اليد الأخرى على الوسطى، وتضع الوسطى والابهام-لذات اليد-على الأرض بشكل قوس أو نصف دائرة. بينما تمسك بالاحجار الخمسة في اليد التي تلعب بها دائماً أو تدخلها تحت اليد الاخرى-ذات التقوس-ثم ترمي بالاحجار الى امام القوس الدائري.

وبعد انتهائها من عملية الرمي، فإنها تطلب من الفتاة الأخرى أن تختار لها«جداً» من بين الاحجار المرمية. ثم تأخذ حجرة من بينها-وهي الحجرة التي تلقي بها في الهواء- وتبدأ بإدخال الاحجار الأربعة عبر ذلك التقوس الذي تصنعه اليد الأخرى. على أن لاتقوم بادخال«الجد» المختار إلا في نهاية المطاف. إذ تتم عملية إدخاله بطريقتين مختلفتين، الأولى تعرف بـ«الجحفة» حيث تجرفه بضربة واحدة، أما الثانية فإنها تتم بعدد من الحركات حسب ماتحدده صاحبة«الجد».

تقوم الفتاة-التي تمارس اللعب- بفك تقوس يدها وضمها جيداً، بينما تلقي بالحجرة عالياً باليد الأخرى وبذات اليد تمسح بأصابعها على الأرض ثم تضرب بقاع يدها على اليد المقبوضة ثم تمسك بالحجرة الساقطة من الجد، لتكون بهذه الحركة قد سجلت هدفاً-أو«جداً» ضد خصمها.

## بعض شروط اللعبة:

١- يجب ألاّ يتم تحريك أي حجرة من أحجار اللعب الأخرى وإلاّ انتهى دور اللاب، سواء أكان ذلك أثناء اختيار حجر اللعب أم أثناء اللعب وإلا تسقط-فإذا كانت اللاعبة قد وصلت الى مرحلة«الثنتين» فإنها تقوم برمي الاحجار الخمسة على الأرض ثم تلتقط واحدة للعب، وفي هذه الحالة يحدث أن تتعالى الاحجار فوق بعضها الآخر، وبالتالي فإن اختيار حجرة اللعب يجب أن لاتترافق مع تحريك أي من الاحجار الاخرى.

وكذلك الحال عندما تبدأ اللعب. إذ يجب عليها التقاط الاحجار اثنتين، اثنتين. فإذا ماحدث أن التقطت فتاة حجرتين وحركت ثالثة بدون قصد منها، فإن دورها في اللعب يعتبر حينها منتهياً.

٢- إذا توقفت اللاعبة عند أي مرحلة من مراحل اللعب، فإنها تبدأ من ذات المرحلة حين يصل الدور إليها مرة اخرى.

### ثالثاً: الجوانب الفنية:

تتجلى أهم الجوانب الفنية في اللعبة في قدرة اللاعبة على التعامل الدقيق مع الحالات التالية:

١- إذا كانت الاحجار متراصفة فوق بعضها.

٢- إذا كانت الاحجار متقاربة جداً.

٣- إذا كانت الاحجار بعيدة عن بعضها الآخر.

٤- إذا كان «الجد» يقع في منطقة صعبة، خاصة إذا كان يقع خلف خط اليد المقوسة.

كما تتجلى القدرات الفنية في قدرة الفتاة على اللعب السريع والرشيق في ذات الوقت.

### رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

تتجلى أهم الجوانب الفكاهية في اللعبة حين تتحقق إحدى الجوانب التالية:

١- حين تعمد الفتاة الى اللعب السريع دون أن تكون لديها المهارة الكافية. أو حين يحدث خطأ بسيط أثناء اللعب يؤدي الى سقوط حجرة اللعب من يدها وبالتالي توقفها عن اللعب.

٢- احياناً رمي الفتاة حجرة اللعب عالياً في الجو، ثم تلتقط الاحجار التي على الأرض ليس دفعة واحدة وإنما على حركات متعددة، معتمدة في ذلك على فسحة الوقت المتاحة لهبوط الحجرة، ومع هذا فإن الحجرة

تعود دون أن تتمكن من التقاط الاحجار مما يفوت عليها فرصة تباهيها على الأخريات.

### خامساً: الجوانب التعليمية:

تركز اللعبة على إكساب الاطفال مهارات متعددة كالدقة والسرعة والرشاقة والانسياب في اللعب.

### سادساً: الجوانب النفسية:

وترتبط الجوانب النفسية–من حيث دوافعها ومحفزاتها بعدد من النقاط المختلفة منها:

١– وجود معيار كميٍّ لمدى انتصار الفتاة«جد.جدين ثلاثة، إلخ».

٢– امكانياتها الواسعة لاستعراض المهارات والقدرات الفردية.

٣– توافق اللعبة لحالة محدودية الرفعة المكانية للعب الفتاة، ولانطلاقها في التسلية.

### سابعاً: الدلالات:

تنطوي اللعبة على عدد من الدلالات المختلفة، والمتمثلة في استفادة الفتيات من الامكانيات الملموسة المحيطة«الاحجار»، كما تمثل تطابقاً موضوعياً مع خصائص أوقات اللعب بالنسبة للفتاة الريفية.

أما على صعيد المدلول اللغوي للفظ«القار» فإن الأمر مازال يحيط به بعض الغموض إذ لاتعرف على وجه الدقة طبيعة العلاقة القائمة بين التسمية وبين المحتوى العام للعبة.

# التبـــــــارة

**أولاً: التكوين:**

**١ـ الأطفال:**

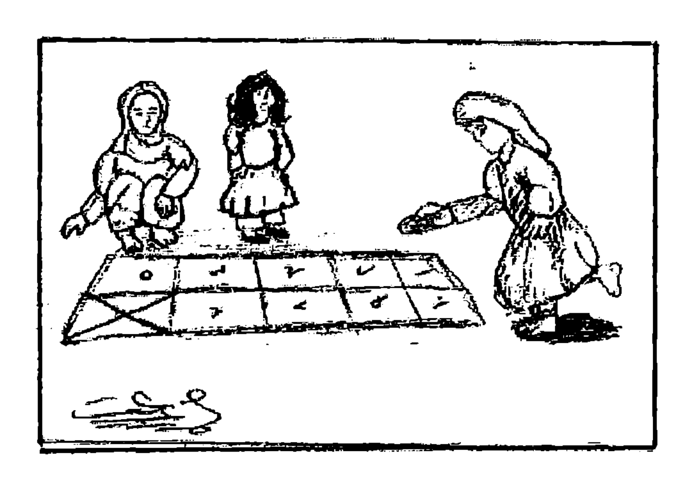
تتكون اللعبة من عدد من الفتيات يقع مابين فتاتين وأربع فتيات، وأحياناً أكثر من ذلك.

**٢ـ الأدوات:**

١- حجر دائري مسطح أصغر من راحة اليد«تبارة».

٢- مستطيل مقسم الى عشرة أقسام متساوية مرسوم على الأرض. عمودية الترقيم.

يسمى القسم السادس منها بيت«الجن»-بيت الراحة- فيما يسمى كل قسم من التسعة«بيتا».



**ثانياً: طريقة اللعب:**

يتم تحديد تسلسل الفتيات في اللعب باستخدام طريقة: «ساقي- ضاحي». وعادة مايتم اللعب وفقاً للتنسيق التالي:

تبدأ الفتاة الأولى برمي الحجرة «التبارة» الى البيت الأول، ثم تنتصب واقفة خارج إطار المستطيل رافعة رجلها اليسرى -أو اليمنى» عن الأرض. ثم تنط فوق التبارة. وبعد أن تطأها بقدمها، فإنها تعود لتنحرف عنها قليلاً، ثم تنحني لالتقاطها، دون أن تسقط رجلها اليسرى بأي حال من الأحوال*. وبعد أن تؤدي هذه المرحلة من اللعب، فإنها تعود للانتصاب مرة ثانية، وتبدأ بالسير باتجاه «البيت» الثاني، فالثالث....فالخامس. ثم تعرج الى «البيت السادس» -«بيت الجن»- وذلك بغرض الاستراحة فيها لبعض الوقت. وتتم عملية الراحة فيها بإنزال الرجل المرفوعة الى الأرض.

وبعد الانتهاء من أخذ بعضٍ من الراحة فإنها تواصل السير باتجاه «البيت العاشر»- وذلك برجل واحدة فقط.

بعد ذلك فإنها تقوم برمي التبارة الى «البيت الثاني» ثم تنط إليها وتلتقطها بنفس الطريقة السابقة، ثم تواصل اللعب. الذي يتكرر بنفس النمطية مع «البيت الثالث، والرابع،الخامس، السابع....إلخ» مع ملاحظة أن «بيت الراحة» لايستخدم لغير أغراض الراحة.

بعد تجاوز «البيت العاشر» من اللعب، فإن المرحلة الأولى منه تكون قد انتهت، لتبدأ المرحلة الثانية، وذلك بأن ترفع الفتاة إحدى رجليها ثم تنط قافزة الى «البيت الأول، فالثاني......إلخ» بشكل متسلسل ثم تبدأ بالقفز

* يشترط احياناً أن ترفع «التبارة» بالرجل الكليفة الى فوق الرجل التي تقف عليها. ثم تستدير بالحجرة وتقذف بها الى خارج البيت الأول.

بعـدها بطريقـة مـخـتلفـة، لامن حـيث اسـخـدام الأرجل، بل من أرقام«البيوت» وذلك وفقاً للخطوات التالية:

**١ـ تدريجياً**

أ- في الذهاب: تقفز الى«البيوت» التالية:

١-١٠-٩-٢-٣-٨-٧-٤-٥«بيت الجن».

ب- في العودة: وتقفز الى«البيوت» التالية:

٥-٤-٧-٨-٣-٢-٩-١٠-١ فإلى الخارج.

**٢ـ قطرياً**

أ- في الذهاب: تقفز الى«البيوت» التالية:

١-٩-٣-٧-٥«بيت الجن».

ب- في العودة: وتقفز الى«البيوت» التالية:

٥-٤-٨-٢-١٠ فإلى الخارج.

«يتم هذا بحسب الاتفاق إلا فيعتبر غير وارد».

مع ملاحظة أنه يمكن أحياناً اللعب بطريقة القطرية قبل التدريجية. تبعاً لتراضي الطرفين.

المهم أن الخطوة التالية تأتي بأن تغمض الفتاة عينيها بواسطة يديها، ثم تخطو بكلتا رجليها الى«البيت الأول» بالتسلسل قائلة أثناء ذلك:

-ليمونَ؟؟

فتجيبها الفتاة الأخرى«الخصم» بـ:

-ياس.

إذا لم تكن قد ارتكبت خطأ ما. أي إذا لم تقع إحدى رجليها على خطوط«البيت»-المعني. أما إذا كانت قد ارتكبت الخطأ فإنها تجيب بقولها:

-ناو.

فإذاماكانت خطواتها الأولى صحيحة فإنها تنتقل الى«البيت الثاني» قائلة ذات الكلمة. وهكذا دواليك حتى تنتهي من الدور على كافة«البيوت العشرة» مغمضة العينيين فيما عدا«بيت الراحة» الذي يسمح لها بالإبصار.

بعد ذلك تأتي المرحلة الحاسمة من اللعب وذلك بأن تقف الفتاة على رجليها، جاعلة المستطيل-«البيوت» خلف ظهرها، وماسكة التبارة في يدها. ثم تقذف بها صوب المستطيل.و«البيت» الذي تقع فيه التبارة، يعتبر«بيتا» خاصاً بها، أو في ملكها.

مايترتب من حقوق عليه:

١- حق الراحة في «البيت»المعني.

٢- امتناع الخصم من المرور أو التوقف عليها، «مالم تتسامح معها صاحبة «البيت» كنوع من الرأفة. خاصة مع نهاية اللعب حين تكون قدامتلكت معظم«البيوت» وهو الوضع الذي تأنف منه الفتاة الأضعف. وعموماً فإن الحالة استثنائية، ومشترطة بظروف الخصم الذاتية».

ويتحقق النصر في اللعبة-أو الهدف النهائي لها- من خلال استحواذ أحد الطرفين على معظم البيوت-أو جميعها-ممايضع الخصم عاجزاً عن الاستحواذ على زي-أو بعض-البيوت المتاحة.

المهم، أن اللاعب بعد أن يستحوذ على إحدى«البيوت» فإنه يعاوداللعب من جديد وفقاً للنسق السابق، وهكذا حتى يستولي على كافة«البيوت»، أو حتى يرتكب خطأ ما يعيقه عن الاستمرار في اللعب.

**بعض شروط اللعبة:**

وعادة ماتندرج الحالات التالية تحت بند الأخطاء-أو الشروط-

المؤدية الى توقف الفتاة عن الاستمرار في اللعب، وهي:

١- أن تقع «التبارة» بعد رميها -أثناء اللعب العادي- على أحد خطوط «البيت» المراد الرمي الى داخله، أو أي «بيت» آخر دون تمييز بين «البيوت» سواء كانت عادية أم «بيت الراحة» وسواء كانت مملوكة أو غير مملوكة.

٢- أن تقع «التبارة» في «بيت» غير مقصود أو غير مطلوب. كأن تقع في «البيت الرابع» فيما يكون من المفترض وقوعها في «البيت الثالث».

٣- أن تقع رجل الفتاة المغمضة عينيها -في حالة «الليمون»- على أحد خطوط «البيوت» سوء كان منها المعنى، أو غير المعنى.

٤- انتقال الفتاة- في حالة «الليمون» -من «البيت» المعنى الى «بيت» آخر غير مطلوب أو غير مقصود. كأن تنتقل بصورة -غير مقصودة- من «البيت الثاني» الى «البيت التاسع أو الثامن».

٥- أن تقع «التبارة» في حالة رميها خلفياً- لاختيار «البيت» الذي سيمتلك على أحد خطوط «البيوت» أيًا كانت.. أو أن تقع داخل «بيت» مملوك لنفس الفتاة التي تقوم بالرمي.

وبالاضافة الى ماسبق الإشارة إليه فإن هناك عدداً من الشروط والمعايير التي تحدد مسار اللعب، منها:

١- حين تلعب الفتاة الى «البيت الأول» فإنها تقول: أول، ثم ثاني، وهكذا.

٢- لايحق لأي فتاة أن تمر فوق أي من «البيوت» المملوك للغير أيًا كان عددها وفي أيًا مرحلة من مراحل اللعب. مالم يسمح لها من صاحبة الحق، التي تمتلك حق التصريح بالمرور فوق «بيوتها» لمن تشاء من اللاعبات.

٣-يحق للفتاة-أي كانت- امتلاك أي عدد من«البيوت» وفي أي ترتيب.

٤- إذا وقعت«التبارة» في مرحلة قذفها لاستملاك إحدى «البيوت» في «بيت»للخصم فإن«البيت» المعني يعتبر محرراً من أي تملك. ويمتد هذا الشرط أحياناً الى«بيوت» اللاعبة ذاتها-بحسب الاتفاق المسبق.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تنحصر الجوانب الفنية في اللعبة في توافر المهارات والقدرات التالية:

١- القدرة على رمي«التبارة» الى المكان المحدد بدقة كبيرة.

٢- القدرة على السير المنتظم- في حالة إغماض العينيين.

٣- القدرة على تخطي الحواجز الكبيرة-«بيوت»الغير.

٤- القدرة على قذف«التبارة» بشكل دقيق ومدروس.

في حالة اختيار«البيت» للتملك. حيث يقتضي سياق اللعب-أحياناً- تملك«بيت» بعينه لأهميته الحاسمة في اللعب يتم اختيار«بيت» مجاور لـ«بيت»أو«بيتين» سبق تملكها وذلك لتتالي«البيوت» من أهمية في تشكيل حاجز قوي-وطويل- أمام الخصم.

٥- المهارة الكبيرة في«تحرير بيوت» الخصم من التملك. وذلك من خلال القدرة الفائقة في التصويب والقذف للتبارة.

٦- تحديد الوقت الملائم«لتحرير بيوت» الخصم حتى لايشكل عدم«التحرير» عائقاً أمام الفتاة اللاعبة.

ومن الملاحظ في هذا الصدد أن السعي الى امتلاك بعض«البيوت» المتتالية أكثر فعالية من امتلاك عدد أكبر من«البيوت» غير المتتالية، لما في ذلك من إعاقة لسير الخصم وتقدمه في اللعب.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

يتجلّى الجانب الفكاهي في اللعبة في المواقف التالية:

١- حين تكون لدى الفتاة «بيتٌ» معين وتسعى الى امتلاك «بيتٍ» مجاورٍ أو تحرير «بيتٍ» للخصم، وإذا بها لا تعمل أكثر من تحرير إحدى «بيوتها» الخاصة.

٢- أن تقوم الفتاة «الخصم» بإيهام اللاعبة المغمضة العينين بأنها تسير في الطريق الصحيح بينما هي تجرجرها الى خط الوسط أو الى إحدى الخطوط الاخرى، وذلك من خلال الطريقة التي تقول فيها كلمة «ياس». حيث تنحني لمراقبة مسار قدمي الفتاة اللاعبة وذلك قرب إحدى الخطوط -الهدف المطلوب بالنسبة لها. ولكنها بدلاً من ذلك فإنها تنحني بالقرب من وسط «البيوت» لكي توهم اللاعبة بأنها قد اقتربت من خطوط الطرف أو الوسط فتسعى للانحراف قليلاً في سيرها، فتقع- اخيراً- في المحذور.

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

١- اكتساب الفتاة مهارة التعامل مع العوائق الحياتية، والقفز فوق كل الحواجز الناشئة في مسار حياتها.

**سادساً: الجوانب النفسية:**

يتوفر للعبة عدد من المثيرات التي تحفز الفتيات لممارستها منها:

١- إثارة السير الغامض.

٢- الإثارة الناتجة عن قفل «البيوت».

٣- وجود هدف واضح وملموس للعبة، وهذا هو أهم العوامل.

**سابعاً:الدلالات:**

تبدو اللعبة في مجملها انجليزية الطابع: ليمون؟ -يس/نو، وإن كان لفظ«التبارة» لفظاً شعبياً يستخدم للدلالة على الحجرة.

# "عبدالله السلال"(1)

## أولاً: التكوين:

١- تتكون اللعبة من فتاتين فقط.

## ثانياً: طريقة اللعب:

تعامد كل طفلة يديها ثم تمسكان ببعض «كالتصافح» بحيث تكون اليد اليسرى مممسكة باليد اليسر«، واليمنى باليمنى -«يحدث أحياناً إهمال هذا التعامد ليصبح التماسك بالأيدي عادياً». بعد ذلك تبدأ الفتاتان بالتحرك «القافز» الايقاعي يمنياً وشمالاً، وبشكل تنافري. فإذا كانت الأولى «تقفز» نحو اليمين فإن الاخرى «تقفز» نحو الشمال، ودون أن تبتعدا عن مكانهما الأصلي. وأثناء ذلك تنشدان بشكل ثنائي الأبيات التالية:



«عبدالله السلال»

نزل يصلي

بـ«الكندرة»السوداء

و«الشال»بني*

.. .. ... ...

---

١- عبدالله السلال: هو أول رئيس للجمهورية بعد قيام الثورة في ١٩٦٢م وقد عرفت اللعبة باسمه، وانتشرت على هذا الأساس. وربما كان ذلك عائداً الى مضمون الإنشاد«الثوري» فيها. و«يحتمل» أن يكون للعبة اسم آخر-في بعض المناطق الأخرى -وتتعزز«واقعية» هذا الاحتمال بأن مضمون الانشاد أو محتواه يختلف عن الانشاد الوارد في هذه اللعبة.

* شطر متكرر لمرة واحدة

«بنت الإمام» قومي

اخرجي من الدار

لاعاد معك خدًام

ولا«دويدار»**

... ... ... ...

وعموماً فإنه يمكن إضافة أبيات إنشادية أخرى. وماعدا هذا فإن اللعبة تعتبر منتهية ويمكن إعادتها من جديد لأكثر من مرة، ومع فتيات أخريات ايضاً.

## ثالثاً: الجوانب الفنية:

تتجلى الجوانب الفنية في اللعبة من خلال قدرة الفتاة على«القفز»-أو الرقص،على الأصح- بشكل متناسق وانسياق رشيق، ولعل هذا يبلور الهدف الأساسي من اللعبة.

## رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

وتتجلى في اللحظة التي تفقد فيها فتاة ماقدرتها على الاستمرار في اللعب،ولكن الظرف المحيط بها يدفع الى الاستمرار رغماً عنها، أو مايعرف بـ«المغامرة».

** شطر متكرر لعدة مرات وفقاً لرغبة الفتاتين. وهذه السمة تترافق عموماً مع اخر شطر من الانشاد الكلي.

# الحـــــبل

**أولاً: التكوين:**

**١ـ الأطفال:**

تتكون اللعبة عادة من ثلاث فتيات أو أكثر، مع هذا فإنها تلعب أحياناً فردية أو زوجية.

**٢ـ الأدوات:**

حبل بطول ملائم.

**ثانياً: طريقة اللعب:**

سنتناول هنا طرق اللعب المختلفة وهي:

**١ـ الحالة الفردية:**

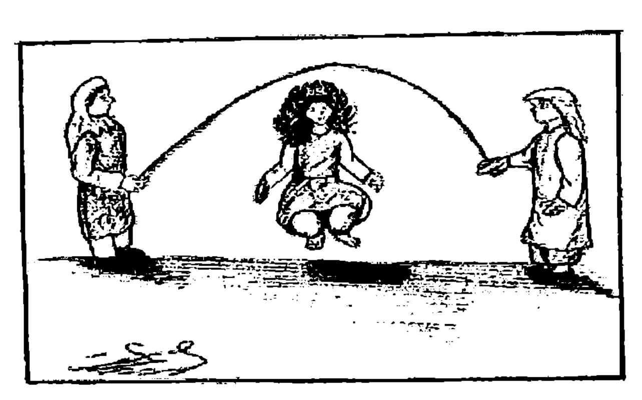
وتمسك فيها الفتاة بالحبل بكلتا يديها، ثم تبدأ بتحريكه بطريقة معينة، ومن الخلف الى الأمام، حيث يتحرك من خلفها، ويمر فوق رأسها، ثم ينحني عند قدميها..أي أن يتحرك بشكل دائري يقع وتره في يدي الفتاة.. وهكذا.

ويكون على الفتاة أن ترفع رجليها عندما يمر ا لحبل بهما وإلاً فإنها تكون عند ذلك ملزمة على تسليم الحبل الى فتاة أخرى.....إلخ.

ويلاحظ أن حركة الحبل تأخذ أحياناً إتجاهاً عكسياً–أي من الأمام الى الخلف–وذلك في حالات التحدي، أو في حالة الرغبة الذاتية في ذلك.

**٢ـ الحالة الزوجية**

ويتم اللعب فيها وفقاً للحالة الأولى تماماً. إلاّ أنه يكون على فتاة ثانية الدخول على اللاعبة الأولى في اللحظة لمناسبة، وبالتالي التحرك معها وفقاً لحركة إيقاعية منسجمة.



**٣ـ الحالة الجماعية**

وفيها يتم تحديد التسلسل التنازلي للاعبات وذلك عن طريق التسابق الفردي. فبعد أن تتفق الفتيات على اللعب، فإن إحداهن تسارع الى القول«شمس» فيما تقول الثانية«قمر» والثالثة«نجوم»، والرابعة«غيوم» والخامسة«سحاب».

أما إذ زاد العدد عن الخمس فعلى السادسة أن تدخل اللعب بالاشتراك مع أحد الفتيات الخمس. فالتي تأخذ اسم«الشمس» تصبح فتاتين لا فتاة واحدة. وهكذا.

تمسك فتاتان بطرفي الحبل. وتبتعدان عن بعضهما مسافة تقل عن طوله. ثم تبدأن بتحريكه في حركة دائرية–من الشمال الى اليمين،أو العكس بحسب الرغبة. وبالتالي يكون على الفتاة الأولى:«الشمس» القفز الايقاعي المتناسق مع حركة الحبل. فيما تردد الفتاتان.

«شمس.. قمر..نجوم»

«شمس.. قمر..نجوم»، إلخ.

فإذا حدث خطأ ما في حركة الفتاة أدى الى إعاقة حركة الحبل الدائرة، عند أي لفظ من الألفاظ السابقة فإنه يكون على الفتاة اللاعبة- «الشمس»-الخروج من اللعب واحتلال احد الأمكنة الخاصة بالفتاتين الآخريين لتدخل محلها الفتاة المعنية:«القمر، النجوم، الغيوم.....إلخ» ونفس الشيء يمتد الى الفتاتين اللتين تدخلان تحت اسم مشترك. فالخطأ تتحمله الفتاتان بالاشتراك الكامل.

ولاحظ-عادة- أن دخول الفتاة في دائرة اللعب يتم وفقاً لطريقتين مختلفتين فإما أن تقف في مكانهما فيما يكون الحبل عند قدميها، ثم تقدم الفتاتان الاخريان بتحريكه،وإما أن تبدأ الفتاتان بتحرك الحبل فيما تكون الفتاة المعنية خارج إطار حركة الحبل، ثم تدخل إليه في الوقت الملائم. وعادة ماتستخدم هذه الطريقة المتمرسات في اللعب.

ولعل من شمات هذه اللعبة أنها لاتمتلك نصراً حاسماً لأي من أعضائها، اللهم إلا الاستمتاع الأطول بفترة اللعب لفتاةً مادون الأخريات. أي أن المسألة ليست مرتبطة بنقطة حاسمة للنصر أو الهزيمة، بقدر ماهي مرتبطة بتوافر مهارات خاصة للاستمرارية الأطول في اللعب. إلاّإذا تم الاتفاق على خروج كل من تغلط أثناء اللعبة ففي هذه الحالة يتم التباري بين الفتيات لكسب الجولة الأخيرة*.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

لعل من أهم الجوانب الفنية التي تتميز بها اللعبة تتمثل في قدرة الفتاة على الدخول الى حلبة اللعب، أثناء دوران الحبل، في الوقت الملائم، وكذا في توافر عدد من المهارات الانسيابية ذات الايقاعية الرشيقة التي تمكن الفتاة من الدخول في عالم اللعبة بسلاسة ويسر.

* يحق للفتاة التي لم ترتكب خطأ ما، والتي لم تعد قادرة على إكمال دورها، أن تأخذ قسطاً من الراحة، من خلال إيقافها للعب والسماح لمن بعدها باللعب ريثما تستريح من اللعب، ثم تعود إليه متى شاءت.

## رابعاً: الفكاهة في اللعبة:

تتجلى الفكاهة في اللعبة بتحقيق أحد الموقفين التاليين:

١- أن تقوم إحدى الفتاتين الممسكتين بطرفي الحبل بقطع تسلسلية «النشيد» الخاص باللعبة:

«شمس.. قمر.. نجوم».

وذلك بالقفز عند لفظ «قمر»-على سبيل المثال، وربما يحدث ذلك إرباكاً لدى فتاة اللعب يدفعها الى ارتكاب خطأ ما في لحظة الإرباك.

٢- أن تطلب فتاة اللعب من الآخريتين البدء في تحريك الحبل فيما هي خارج إطار حركته، غير عابئة بنصحهما لها بأن تقف بجواره، ولكنها حين تهم بالدخول لاتتمكن من اختيار اللحظة المناسبة فتقع في خطأ يؤدي الى إخراجها من اللعب.

## خامساً: الجوانب التعليمية:

تبرز أهم الجوانب التعليمية للعبة في إكساب الفتيات قدراً من «التعامل» الانسيابي الرشيق في متغيرات الواقع المعاش ويتم هذا في حالة توفر الاتفاق المسبق. مالم فيحق لفتاة اللعب أن تتفق مع زميلة اخرى لها-من غير فتاتي الحبل طبعاً- أن يتبادلا موقعهما بشرط أن لاتتوقف حركة الحبل ولاحركة الفتاة. بمعنى أن على الفتاة الثانية الدخول الى اللعب في الوقت الذي تكون فيه الأولى مستمرة فيه، فيما يكون على الفتاة الأولى الخروج من اللعب في الوقت الذي تكون فيه الفتاة البديل قد بدأت بالنط على الحبل.

وفي هذه الحالة يكون هناك أكثر من شرط ومن اختيار:

١- إذا ارتكبت الفتاة البديل أي غلط، فيكون محسوباًعلى الفتاة الأصل وبالتالي يتوقف دورها، وليس لها الحق بالمطالبة في استمرارها باللعب.

٢- إذا تم الاتفاق بين الفتاتين بأن يكون التنازل نهائياً بالنسبة للدور فإنه يسحب حق الفتاة الأصل في العودة الى اللعب.

إن هذا التبادل في الموقف لأكثر من مرة في دور الفتاة المعنية يشبه الى حد ما نوعاً من مكافأتها على قدرتها الطويلة في اللعب وهذا مايثير غيظ الفتيات الأقل مهارة، أو الأكثر خطأ أثناء اللعب.

٣- إذا كان اللعب يتم بطريقة خروج الفتاة المخطئة، فإن هذا يعني أن الفتاة الأخيرة يكون من حقها أخذ الحبل بين يديها واللعب به بطريقة انفرادية حتى ترتكب خطأ ما، أو تتنازل عن استمرارها في اللعب الانفرادي. لتعاد دورة اللعب من جديد.

أما إذا كان اللعب لايشترط هذا فإنه لايكون من حق الفتاة الأخيرة اللعب الانفرادي وهذا هو الفارق الوحيد بين توافر الشرط من عدمه.

وعموماً فإنه في كلتا الحالتين يتم إعادة اللعب بنفس تسلسله مرة ثانية، وثالثة....إلخ.

**سادساً: الجوانب النفسية:**

تتعلق الجوانب النفسية المرتبطة باللعبة ببعض القضايا والمتغيرات والتي نوجز بعضاً منها فيما يلي:

١- تناسب اللعبة مع نفسية الفتاة المشكلة تربوياً بمايتلاءم والثقافة الاجتماعية السائدة.

٢- قدرتها على تحقيق بعض الاصطلاحات والمفاهيم المرتبطة بجماليات الجسد الأنثوي، مثل الرشاقة، التناغم، الانسياب....إلخ.

٣- توافقها ومتطلبات النمو الحركي في هذه المرحلة من العمر.

### سابعاً: الدلالات:

تعكس اللعبة طبيعة المفهوم الجمالي الذي كان سائداً في المجتمع فيما يتعلق بالمرأة. وإن كان من المشكوك فيه إمكانية سيادة هذا المفهوم على المستوى «الشعبي» عملياً. ذلك أن الطبقة المسودة في المجتمع لم تكن تجد من «الوقت» اللازم لها في التفكير والتعامل مع المستويات الجمالية «الراقية» بمفهوم العصر القائم. ولعل ذلك مايتجلى من خلال «توظيف» هذه الطبقة لفتياتها في العمل الحقلي منذ الصغر. وربما كان الأمر على خلاف ذلك، إلاّ أن ذلك لاينفي «مشروعية» الاقتراح التحليلي القائم هنا.

وليس هناك من داع في الأخير للقول بأن اللعبة قد ارتبطت -في تسميتها- بأداتها الرئيسية: الحبل.

# الكوفية الخضراء

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

أي عدد من الفتيات. ويستحسن أن يكن كثيرات العدد.

### ٢ـ الأدوات:

قطعة من قماش «منديل رأس»

## ثانياً: طريقة اللعب:

يبدأ اللعب باختيار فتاة للقيام بدور قائدة اللعب، أو محركته الأساسية. فيما تفترش بقية الفتيات بشكل دائري.

تقوم الفتاة بالامساك بقطعة القماش وإخفائها بين طيات ثوبها، ثم تبدأ بالدوران حول الدائرة منشدة:



الفتاة: الكوفية الخضراء!

المجموعة: مافيها؟

الفتاة: فيها زبيب اخضر..

المجموعة: هاتيها.

وتظل الفتاة تردد هذا النشيد لأكثر من مرة. فيما يمنع عن الفتيات الالتفات الى الخلف، وأن كان من حقهن مد أيديهن الى ورائهن فقط.. فإذا ما اكتشفت إحداهن وجود قطعة القماش خلفها، فإن عليها أخذها

والدوران وراء الفتاة الأولى، فإذا مالحقتها فإنها تقوم بضربهابقطعة القماش. ويكون من حقها الاستمرار في ضرب الفتاة الأولى حتى تسارع تلك الفتاة بالجلوس في مكان الثانية. في حين تقوم الفتاة الثانية بدور الأولى في قيادة اللعب والانشاد..وهكذا.

أما إذا لم تكتشف الفتاة الجالسة قطعة القماش التي خلفها، فإن على الفتاة الأولى أن تستمر في اللعب وكأن شيئاً لم يحدث وتظل تدور حتى تعود إليها مرة اخرى، ثم تأخذ قطعة القماش وتقوم بضرب الجالسة التي يكون عليها أن تقوم من مكانها والدوران حول الدائرة ثم العودة الى مكانها.. فيما تواصل الفتاة الأولى دورها ثانية.. وهنا تتجلى الغاية النهائية للعبة. فالفتاة التي تلعب أكثر من دور واحد وبالتتابع تكون هي الفتاة«المنتصرة»-بشكل معنوي- على بقية الفتيات أوبالأصح تكون هي الرابحة بينهن.

**بعض شروط اللعبة:**

للعبة بعض الشروط نذكر منها:

١- أن لاتضع الفتاة قطعة القماش في مكان يبعد كثيراً عن متناول يدي أي من الفتيات الجالسات.

٢- يكون من حق الفتاة«المطاردة»الدوران لأكثر من مرة واحدة حول محيط الدائرة إذا استأنست في نفسها القدرة على الافلات من الخصم وإرهاقه في آن واحد.

٣- إذا لمحت إحدى الفتيات الجالسات الفتاة الرئيسية وهي تضع قطعة القماش خلف فتاة فإن عليها عدم إفشاء الموقف لها.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تتمثل الجوانب الفنية في اللعبة بتوافر التالي بالنسبة للفتاة الرئيسية:

١- القدرة على طرح قطعة القماش في مكان ملائم: على امتداد يد الفتاة الجالسة، وفي مكان لا يسهل تحسسه.

٢- القدرة على إيهام الفتيات الجالسات بأن قطعة القماش ماتزال في يدها، وبين طيات فستانها.

٣- القدرة على الهروب والإفلات من الخصم «المطاردة» في اللحظة المناسبة.

أما بالنسبة لبقية الفتيات فإن الجوانب الفنية تتجلى في توفر التالي:

١- القدرة على كشف موقع قطعة القماش.

٢- القدرة على الهروب والافلات من الخصم «المطارده» في اللحظة المناسبة.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

تتجلى الفكاهة في اللعبة بتوافر عنصر الايحاء فأحياناً تعمد فتاة اللعبة الى وضع قطة القماش خلف فتاة ما لاتتوهم فيها القدرة على إدراك ماجرى. فيما تعمد هذه الى الايحاء بالغباء لتلك لدفعها وتشجيعها على وضع قطعة القماش. وما أن تفعلها حتى تغافلها هذه بالجري خلفها وضربها بقطعة القماش.

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

تتمثل الجوانب التعليمة في اللعبة بتدريب الفتيات على التعامل مع الرموز والمتغيرات اللامرئية، بما يساعد على الخروج من المآزق المختلفة «الضرب».

كما تدرب الفتيات على بعض الاصطلاحات ذات الطابع «الحياتي» السائد، مثل الحيطة والحذر، والتنبه، واليقظة... إلخ.

**سادساً: الجوانب النفسية:**

يرتبط باللعبة عدد من الجوانب النفسية المرتبطة بتحقيق التسلية، وباشباع حاجة الفتيات الى اللعب والى الحركة. ولعل الحافز الأساسي للعبة يتمثل في:

١- وجود الدور القيادي، ومايترتب عليه من «حق» في إنزال «العقاب» على الفتاة اللامنتبهة.

٢- توفر فرص «متساوية» تقريباً لكل فتاة لأن ترشح للدور القيادي، على صعيد الأدوار التالية أو «اللعبات» المقبلة.

**سابعاً: الدلالات:**

الحقيقة، إن اللعبة تعكس العديد من الدلالات المختلفة. نستخلص منها الآتي:

**١- الدلالة الطبقية:**

وذلك مايتجلى من خلال الإنشاد في اللعبة، حيث نستطيع الاستدلال من خلاله أن اللعبة قد نشأت في وسط «ارستقراطي» خاص. فالفتاة- القائدة-هي التي تقوم بتوزيع الزبيب على الأخريات المتحلقات بانتظار، اللاتي يفترض أنهن عطايا مثل هذه «السيدة».

**الدلالة الاجتماعية:**

وتتجلى من خلال الحكايات والأساطير والممارسات السائدة في

الريف-أحياناً. حيت تقوم فتاة بالمغامرة لاقتحام إحدى البساتين، أو الدخول الى أحد المنازل الكبيرة لتجلب بعضاً مما فيها من خيرات الى زميلاتها. ولعل هذا يتناسب وطبيعة الحوار القائم، وخاصة في قول الفتيات: «هاتيها» إذا لانجد أن هناك كلفة قائمة بين الجالسات وبين الفتاة الواقفة بمايستدل منه على التقارب في المستوى الاجتماعي لهن جميعاً.

**٣ـ الدلالة الجمالية**

والمتجلية في «الكويفة الخضراء»و«الزبيب الأخضر» والأخضر كما نعلم يعكس معياراً جمالياً ريفياً، حيث تقول الأغلبية الريفية في وصف الحبيب«الأسمر».

أخضر من الباري،

قالوا: من النيل

كيف تحكموا،

ياناس،يامجانين!؟

**٤ـ كما أن اللعبة في تعبيرها الشعري**، وفي طابعها العام تعكس عدداً آخر من الدلالات الاستفهامية. فلفظ«الزبيب» هل يمثل تعبيراً عن منطقة زراعية، تسود فيها زراعة العنب، أم أنها منطقة لاتسود فيها مثل هذه الزراعة، وتعبر عن رغبتها أو اشتياقها أو حاجتها لهذا الزبيب.

**٥ـ الدلالة اللغوية المحلية**

يمكن الاستدلال من خلال تسمية اللعبة، ومن خلال طقوسها العامة أنها ذات خصائص محلية تجلت نتيجة للظروف الموضوعية المعاشة محلياً.

# زنجي.. برنجي

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

مجموعة من البنات ويستحسن ألا يقل عددهن عن خمس.

## ثانياً: طريقة اللعب:

تقف فتاة في مكان ما، فيما تتحلق عليها الفتيات الأخريات بشكل دائرة، كل منها تمسك بيد زميلتها، ثم تبدأ بالانشاد فيما تردد بقية الفتيات آخر كلمة لقولها، وذلك على النحو التالي«مع تحرك دائري للفتيات»:

– الفتاة: زنجي..برنجي..زنجي.

– المجموعة: زنجي

– أنا طبيب الجندي.

–جندي

– أنا طبيب الماما.

–ماما

– أسود زي الفحم

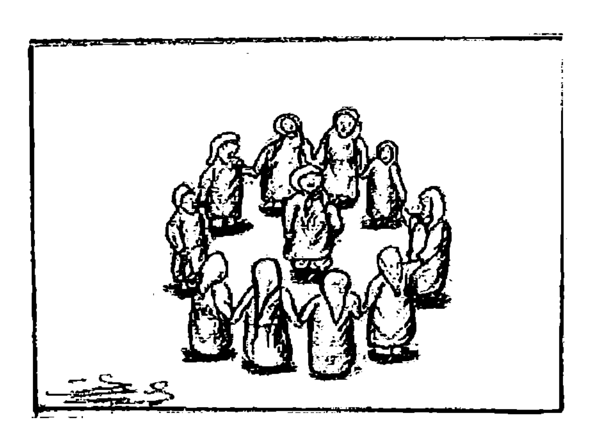
– فحمة.

–نار ياحبيبي نار.

–نار

–داخل بيتنا فار.

– فار



-شل الحمامة وطار.

- طار

- الحق يانجار

-جار

-بالفأس والمنشار.

-شار.

- يابنات اسكندرية*

-اسكندرية.

-سوسو تلعب بالمية.

-سوسو «مس».

وعلى كل فتاة تقول الشطر الأخير أن تسارع الى مس صدغها بواسطة يدها. ومن تفعل ذلك أولاً. فإنها تكافأ على ذلك بإعطائها دور فتاة الانشاد.

وهكذا تستمر اللعبة. الى أن يتم فض اللعبة برغبة الجميع أو الأغلبية.

## ثالثاً: الفكاهة في اللعبة:

وتبرز في اللحظة التي تمس بها الفتيات أصداغهن، خاصة حين تكون هناك فتيات ساهيات أو شاردات الذهن أو ما الى ذلك.

## رابعاً: الدلالات:

تتشابه اللعبة على صعيد الجوانب النفسية مع لعبة «الكوفية الخضراء» ولذا فإننا لم نتطرق لها هنا.

---

* تنشد بسرعة لتلافي النشاز الشعري

أما فيما يتعلق بالدلالات، فإنه بالاضافاة الى تلك الدلالات التي يمكن استمدادها من النص الشعري غير المرتبط من حيث مضمونه، فإننا نكتفي هنا بالقول بأن اللعبة مصرية الطابع والمنشأ. وهي من الألعاب التي دخلت بلادنا في التسعينيات من هذا القرن، حيث التأثير القوي للمدرسين المصريين الوافدين الى البلاد.

# بريله.. بريله

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

مجموعة من الفتيات يتم تقسيمهن الى فريقين متساويين عددياً.

## ثانياً: طريقة اللعب:

يقف الفريقان بشكل متقابل. وتتماسك فتيات كل فريق بالأيدي، على أن يكون بين الفريقين مسافة ملائمة تكفي لانشاد شطر من النشيد«اللاحق».

تبدأ فتيات الفريق الأول بالانشاد، متجهات صوب الفريق الثاني، ثم العودة الخلفية الى مكان الانطلاق«تقريباً» قائلات:

-بريله.. بريله.. بريليله: عاوزين مين؟



فترد عليهن فتيات الفريق الثاني-مع أدائهن لنفس الحركة: الذهاب الى قرب الفريق الأول ثم العودة-قائلات:

- بريله.. بريله.. بريليله: أيش بتعطوها؟

- بريله.. بريله.. بريليله: بنعطيها سلس جنيه.

- بريله.. بريله.. بريليله: ماش يكفيها!؟

- بريله.. بريله.. بريليله: عنطلعها المنظرة«أو الملكة».

- بريله.. بريله.. بريليله: ياالله خذوها.

ثم يأخذ الفريق الثاني مكان الفريق الأول في الانشاد ويتكرر الأمر بكامله مرة ثانية، ثم يعكس الأمر، وهكذا حتى يتم انتقال الفريق الأول- في الأخير-الى مكان الفريق الثاني والعكس.

**ملاحظة**

اللعبة ومايليها تتشابه في بعض خطوطها العامة مع بعض الألعاب السابقة كالحبل، عبدالله السلال، الكوفية الخضراء، زنجي....إلخ، ولذا فقد اكتفينا هنا بشرح طريقةلعبها فقط تاركين الجوانب الأخرى للقارئ نفسه.

# فتحي ياوردة

**أولاً: التكوين:**

**١ـ الأطفال:**

مجموعة من الفتيات.



**ثانياً: طريقة اللعب:**

تتماسك الفتيات بالأيدي على شكل دائري، ثم يبدأن بالإنشاد قائلات:

-فتحي ياوردة.

«وهنا يتباعدن عن بعضهن».

-غمضي ياوردة

«وهنا يقتربن من بعضهن منحنيات برؤوسهن حتى التلاقي»

ثم يتوقفن بعد ذلك عن الدوران- وحتى نهاية اللعبة-منشدات مع التصفيق بالأيدي «...».

- هنا وردة«...»«مشيرات بالأيدي اليمنى الى الأكتاف اليسرى»

- هنا وردة«...» «مشيرات بالأيد اليسرى الى الاكتاف اليمنى».

– هنا فلة«...»«مشيرات الى الركبة اليمنى».

– هنا فلة«...»«مشيرات الى الركبة اليسرى»

–قالي بابا عدد المائه«...»«بابا:باللهجة المصرية»

–عشرة عشرين«...»

– ثلاثين أربعين«...»

–خمسين ستين«...»

–سبعين ثمانين«...»

–تسعين مائة«...»

وبذلك تنتهي اللعبة.. وتعاد من جديد، ولعدة مرات حتى تفض نهائياً بحسب رغبة اللاعبات.

# شطح .. شطح

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

فتاتان فقط.

## ثانياً: طريقة اللعب:

تمد كل فتاة يديها، ثم تمسكان بأيدي بعضهما وتبدآن بالدوران الايقاعي في مكان محدد، بحيث أن كلا منهما تلقي بثقلها الى الخلف، فيما تنشدان معاً.

-شطح.. شطح «جبوتي».

يامركب العروس

اين سافر «تهامة»

جزع لأمي «طبينة»

مكعدلة سمينة

أسمن من العجينة

وزوجها «البعداني»

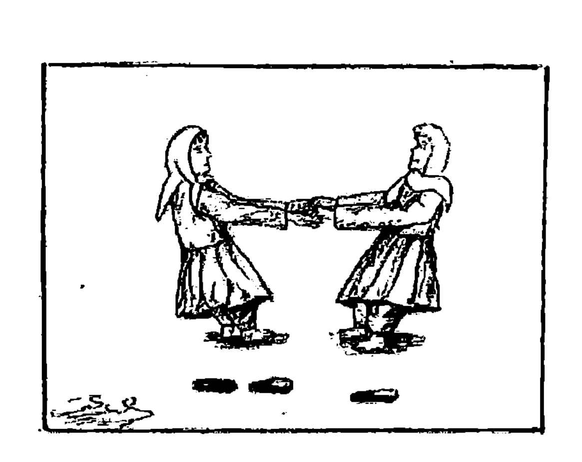
ركب على حصاني

حصاني «عبدالقادر»

وشحمته تنادر

تنادر السواقي

سقاري «يابوكبه»



مرة أخي «بالقبة»

تشتي «عصيد وحلبة»

والمنتصرة منهن هي التي لاتصاب بالدوخة أو الدوار. وعلى العموم فإن ذلك ليس مقياساً للنصر بقدر ماهو مجرد حالة معنوية ترافق اللعبة فقط.

# سنبوسة

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

مجموعة من الفتيات.

## ثانياً: طريقة اللعب:

تتماسك الفتيات بالأيدي بشكل دائري فيما تقف فتاة في الوسط ثم تبدأ الفتيات بالانشاد قائلات:

المجموعة: سنبوسة.. ياسنبوسة.

فين كنت محبوسة؟

الفتاة: محبوسة عند المرة «المرأة»

غطت علي الفارة.

والفارة هندي هندي

يادكتور انزل

واعطي لي دواء

شربت منه قليل

دوخت لي ساعة*



ثم تسقط مغشياً عليها.. ليتم اختيار بديل عنها تقوم بدور «سنبوسة» فيما تنهض هي لتدور مع بقية الفتيات.. وهكذا يستمر اللعب الى أن تقوم

* يلاحظ أن الوزن الشعري للانشاد غيرمنضبط وذلك عائد-تقريباً- الى التشويه التداولي للأطفال له.

جميع الفتيات بدور «سنبوسة» أو حتى يتم فض اللعبة بإرادة جميع اللاعبات.

## عجـــــج*

### أولاً: التكوين:

**١ـ الاطفال:**

أي عدد من الفتيات

**٢ـ الأدوات:**

أ- نوى «الحـمـر»-التـمـر الهندي-ويطلق عليـهـا في اللفظ الشعبي «عجاج»، جمع «عججة».

ب- نوى التـمـر. ويطلق عليـهـا في اللفظ الشـعـبي «رصـاع» جمع «رصعة».

جـ- أزرار.

د- أي أدوت أخرى. وإن بدأ في الفترة الأخيرة استخدام السدادات المعدنية للمشروبات الغازية.

ويلاحظ أن الفتيات يعتمدن بدرجة أساسية على نوى التمر الهندي بدرجة أولى، فيما يعتمد الفتيات على الأزرار وعموماً فقد رتبنا الأدوات حسب أهميتها في اللعب. وإن كانت اللعبة غير منتشرة بين الفتيات إلاّ فيما ندر.

### ثانياً: طريقة اللعب:

تتحلق الفتيات في شكل دائري. ثم يجري تحديد الأولى والثانية

* العجج: مفردها «عججة» وهي نواة التمر الهندي أو «الحُمر» بالمفهوم الشعبي.

والثالثة في اللعبة...إلخ، وعموماً فإن الفتاة الثانية تجلس على يسار الأولى، والثالثة على يسار الثانية، وهكذا.

ويجري تحديد الأولوية هذه على شكلين:

١- الراضي على التسلسل وفقاً لأولية القول فالتي تقول«أول» قبل غيرها تكون الأولى،وهكذا بالنسبة للباقيات، وعموماً فإن هذا الشكل غير سائد أو غير منتشر بالأصح.

٢- تقوم أي فتاة من الفتيات برمي«عججتين» على الأرض بشكل متباعد جداً. ثم تقوم بوضع سبابتها فوق إبهامها وتسعى لقذف إحداهن لأصابة الاخرى، فإذا ماتمكنت من إصابتها كانت الأولى وإن لم تستطع إن تعيد دورها بعد انتهاء كافة الفتيات من القيام بذات العملية، وإذا لم تستطع الثانية تحقيق الإصابة فإنها تحتل الدور الثاني بعد الأولى في إعادة العملية بعد انتهاء بقية الفتيات الأخر. وهكذا يتم الانتهاء كلياً من تحقيق التسلسل الكامل لهن.

ويحدث احياناً أن تخشى الفتيات من تلاعب البعض أثناء رمي«العججتين» لذا فإنهن يعمدن سلفاً الى تحديد المسافة الفاصلة بينهما من خلال تحديد نقطتين مختلفتين على الأرض.

بعد ذلك يتم تحديد نصاب كل فتاة في اللعب. وتجمع كافة الأنصبة الى الفتاة الأولى،التي تقوم بمسك«العجاج» في يد واحدة أو بالأثنتين-حسب الكمية الموجودة.

ثم تقوم بعد ذلك بـ«نفش»-رمي-كافة«العجاج» على الأرض وبطريقة تحقق إبتعادها عن بعضها قدر الامكان. أي أن تقلل الرمية من عدد«العجاج»المتلاصقة أوالمتراكبة.

تقوم الفتاة بعد ذلك بتمرير رأس خنصرها-التي يشترط أن تلامس الأرض-بين أي«عججتين» تكونان متقاربتين الى حد ما، بعد ذلك تقوم بوضع سبابتها على إبهامها وتدفع-«تدقس»-إحداهما لتصيب الأخرى. فإذا ماتحققت الإصابة أخذتهما. وهكذا الى أن يحدث عائق ما أو خطأ مايؤدي الى إنهاء دورها. وذلك مايتحقق من خلال إحدى النقاط التالية:

١- أن تلامس خنصر الفتاة إحدى «العجحتين» أثناء قيامها بتمريرها بينهما-وهي العملية التي يطلق عليها «الشخط» -أي رسم «شخط»- أو خطٍ على الأرض.

٢- أن تلامس إبهامها-أو تحرك-«عجة أخرى أثناء قيامها بعملية «الدقس» أو الدفع.

٣- أن تلامس أو تحرك «العجة» المندفعة الهدف وقطعة أخرى بجانبها أو بالقرب منها. سواء تمت هذه الملامسة بواسطة «العجة» المندفعة، أو «العجة» الهدف.

٤- أن لاتتم عملية إصابة الهدف المطلوب. أي أن تكون الرمية طائشة.

٥- أن تكون هناك «عجتان» متراكبتان متلاصقتان الى درجة لايمكن معها تحقيق الرمية أو الاصابة.

وعموماً إذا انتهى دور الفتاة الأخيرة في اللعب ومازال هناك «عجج» في الميدان فإن الدور يعود تلقائياً الى الأولى من جديد وهكذا.

والفتاة المنتصرة هي التي تكسب أكبر كمية من «العجاج».

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تتحقق الجوانب الفنية في اللعبة من خلال توافر القدرة على تحقيق الآتي:

١-«نفش العجاج» بطريقة ملائمة تسمح بابتعادها عن بعضها، أو بالاقلال الى أكبر حد ممكن من تلاصقها، وتراكبها، ويكون هذا الأمر هاماً إذا كانت كمية «العجاج» كبيرة جداً.

٢- الدقة في إصابة الهدف المطلوب.

٣- اختيار الهدف الأكثر ملاءمة للإصابة.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

وتتجلى في اللحظة التي لاتستطيع فيها الفتاة المدعية من تحقيق الهدف

في اللعب «الدقس» برغم سهولته وبساطته.

## خامساً: الجوانب التعليمية:

ترتبط اللعبة بعدد من الجوانب التعليمية التي نوجز بعضها فيما يلي:

١- تعويد الفتاة على الابقاء في المنزل لأطول فترة ممكنة.

٢- تعويدها على الكسب من خلال الأعمال السهلة واليسيرة وغير الشاقة.

## سادساً: الجوانب النفسية:

وتتجلى في الحوافز التالية:

١- حافز الكسب الكبير.

٢- توافر إمكانيات للتميز الفردي.

## سابعاً: الدلالات:

تعكس اللعبة عدداً من المدلولات منها:

١-طابعها المحلي العام.

٢- ارتباطاتها الطبقية: من خلال تواجد الفتاة لأطول فترة ممكنة في إطار المنزل، وعدم مشاركتها في المحيط الأسري.

٣- عدم وضوح المدلول اللغوي بشكل عام.

# سطح.. حمر

**أولاً: التكوين:**

**١ـ الأطفال:**

فتاتان أو أكثر.

**٢ـ الأدوات:**

الـ«عجج» أو نوى التمر الهندي

**ثانياً: طريقة اللعب:**

تكسر إحدى «العجج» أفقياً، حيث يكون السطحان الداخليان أبيضين مصفرين «شطح» فيما يكون السطحان الخارجيان أحمرا اللون «حمر».

تضع كل فتاة من «العجج» وتضم كافة الأنصبة وتوضع جانباً. ثم تعطي «العججة» المكسورة للفتاة الأولى التي تقوم بوضع الشقين فوق راحتي يديها بحيث يكون القسم الخارجي هو الملامس لكل راحة، ثم تقوم بإطباق يديها على بعضهما –وكأنها تصفق لمرة واحدة فقط– ثم تفتح يديها. ليسقطا على الأرض.



فإذا وقعا على الجزء الأحمر وكان الجزء الأبيض منهما معرضاً للهواء فإنها تقول«سطح» وبالتالي تأخذ كل«العجج»-الأنصبة- الموضوعة جانباً.

أما إذا وقع أحدهما«سطح» والآخر«حمر» فإنها لاتأخذ شيئاً منه. ويسلم الدور للفتاة التي تليها. وهكذا.

وفي حالة وقوعها على حالة«حمر» فإن المسألة تخضع حينها لطبيعة ما اشترط عليه مسبقاً مما إذا كان يحق للاعبة أن تأخذ أو لاتأخذ الأنصبة المطروحة.

وهكذا يتم اللعب. والفتاة المنتصرة هي التي تكسب قدراً أكبر من«العجج».

## ثالثاً: الجوانب الفنية:

تتمثل أهم الجوانب الفنية في اللعبة في قدرة الفتاة على ضرب الشقين بطريقة تسمح لها أن تحقق وضعاً كاسباً«سطح» أو«حمر» بحسب الاتفاق.

**ملاحظة:**

فيما يتعلق ببقية الجوانب، فيمكن مراجعة لعبة«العجج»

# القسم الثالث

# الألعاب المختلطة

# سلطنة.. مجزرة

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

أي عدد من الاطفال بمالايقل عددهم عن ثلاثة. وإن كان يمكن لعبها بطفلين فقط إنما لاتكون مثيرة حينها.

### ٢ـ الأدوات:

وتتكون من الآتي:

١- عصاتان: إحداهما صغيرة والأخرى كبيرة «قصيرة وطويلة»

٢- عظمة: تستخرج من ساق إحدى الحيوانات: الثيران، الضأن....إلخ. وتأخذ الشكل التالي:



**ثانياً: طريقة اللعب:**

يتحلق الاطفال الى جوار بعضهم في شكل دائري. ويقوم الطفل الأول بإلقاء «العظمة» على الأرض. فإذاوقعت على الشكل:

١- مجزرة: أخذ العصا الطويلة واعتبر الطفل بذاك «جزار» اللعب. أي الذي يقوم بتنفيذ الاحكام والأوامر الصادرة إليه.

٢- سلطنة: أخذا العصا القصيرة واعتبر «سلطان» اللعبة، الذي يصدر الأوامر والاحكام الى الجزار.

٣-٤ مركوز: يقوم بقية الاطفال بقصه المستمر قائلين:

«حبر.. قص.. قص.. قص.. حبر.. قص.. قص..»

ويستمرون في ذلك حتى يقول «مقص» فيتوقفون.

٥- سارق: وهو الطفل الذي تصدر ضده الاحكام والأوامر.

٦- ولد: ويمكن للطفل في هذه الحالة أن يختار إحدى البدائل الثلاثة التالية:

«أ» أن يكتفي بلعبته، ويسلم الدور للذي يليه، ولايقع عليه العقاب في هذه الحالة.

«ب» أن يلعب ثلاث مرات متتالية من «ولد» -أي ثلاثة «أولاد»- ويأخذ «السلطنة».

«جـ» أن يلعب ست مرات متتالية من «ولد» ويأخذ «المجزرة».

وعموماً فإنه يشترط لإنزال العقاب في «السارق» أن تكون كّل من «السلطنة» و«المجزرة» قد تم الاستيلاء عليهما من قبل لاعبين مختلفين أو من قبل لاعب واحد.

أماحالة «المركوز» فيمكن القيام بها حتى في أول دور اللعبة. أي أنه لاينطبق عليها الشرط السابق.

أما فيما يتعلق بطبيعة الاحكام الصادرة ضد«السارق» فإنها تتمثل في إنزال عـــدد من الـضــربات على راحـــة يده، يصـــدرها«السلطان» وينفذها«الجزار».

وعلى أية حال فإن كلاً من«السلطنة» و«المجزرة» لاتظلان لدى أي من أطفال اللعبة بشكل مستمر، إذ يمكن أي طفل أن يستولي عليها تبعاً لنوعية الرمية للعظمة، ويستثنى من ذلك عجز الاطفال الآخرين من الاستيلاء عليها لعدم توفر المهارات اللازمة.

وعموماً، فإن اللعب يستمر بين الأطفال بشكل متسلسل دائري حتى يتم الانتهاء من اللعبة بإرادة اللاعبين أنفسهم، علماً بأنه لايحق لأي طفل اللعب مرتين متتاليتين إلاّ في حالة«الولد» التي يمكن أن تصل في لعبها الى ست مـرات مـتـتـاليـة. ويسـتـثنى من ذلك الطفل الذي يسـتـولي على«السلطنة» و«المجزرة» في آن واحد فإنه لايقوم بالرمي مثل بقية الاطفال إذ لايوجد هناك مايمكن المنافسة عليه.

وفي حالة«السلطان–الجزار» في آن واحد فإنه يتوافر لديه شكلان من أشكال ممارسته سلطته:

الأول: مــفــتــوح: وفــيـــه لاينطق بالحكم مــقـــدمـــاً بل يظل يسوط«السارق»الى أن يتوقف عن ذلك بمحض رغبته.

الثاني: مشروط: حيث يشترط عليه بقية اللاعبين أن يحدد الضربات بالعصا مقدماً ونوعيتها قبل أن ينفذ الحكم.

## ثانياً: الجوانب الفنية:

تتمثل في العظمة بطريقة مثلى بحيث تحقق للطفل أقصى فائدة ممكنة منها.

**رابعاً: الفكاهة في اللعبة:**

تتجلى الفكاهة في اللحظة التي لايتمكن فيها طفل معين من الوصول الى هدفه برغم من توافر فرص جيدة أمامه للكسب. فأحياناً يتحصل الطفل على ثلاثة«أولاد» إلاً أنه يرفض أخذ«السلطنة» ويسعى بدلاً من ذلك للوصول الى«المجزرة» لكنه لايستطيع الوصول إليها، بستة«أولاد»، مماقديعرضه للعقاب أحياناً إذا كانت هناك بعض الشروط المسبقة.

**خامساً: الجوانب التعليمية:**

وتتمثل في مفهومها الأبسط في إكساب الاطفال بعض الخطوط العامة لممارسة السلطة السياسية، إصدار الأوامر، القيام بعملية القمع للآخرين....إلخ، ولعل مايوضح لنا ذلك كون اللعبة ترتبط بمستوى أعمار معينة للأطفال الذين لايكونون في الغالب في مراحل الطفولة المبكرة.

**سادساً: الجوانب الفنية:**

وتتجلى في كون اللعبة تحقق للطفل الآتي:

١- التوافق الطفولي مع ثقافة المجتمع وبنيته الاجتماعية.

٢- «المتعة»-النسبية- في إنزال العقاب بأولئك الاطفال غير الماهير في اللعب، أوالذين لم يوافقهم الحظ أحياناً.

٣- وترتيباً عليه تنشأ حالة من تنمية بعض المفاهيم كـ«الثأر»و«الانتقام» من الخصم.

## سابعاً: الدلالات:

تعكس اللعبة عدداً من الدالات الاجتماعية المختلفة ولكن مايهمنا هنا يتمثل في نقطة واحدة فقط. ففي حالة سيادة بعض المفاهيم-السابقة الذكر-كـ«الثأر» و«الانتقام»....إلخ. فإن هذه المفاهيم لاتتخذ طابعاً قبلياً، بقدر ماتعكس مفهوماً أكبر من مجرد ثأر قبلي أو ريفي. ذلك أن الثأر يكون هنا موجهاً صوب بناء سياسي واضح. فالانتقام يكون موجهاً صوب السلطة السياسية نفسها، وليس تجاه أفراد محددين، ونفس الشيء يطال الثأر وغيره من المفاهيم.

أما على الصعيد اللغوي، فإن اللعبة تستمد تسميتها من طبيعتها الخاصة، ومن الكيفية التي تتم بها ممارسة اللعب وخطواتها.

وعموماً، فإن اللعبة-في ذاتها- تعكس خصائص محلية واضحة الملامح والدلالات، وإن كان الأمر لايصل في الأخير الى مرحلة«اليقين» الكلي،وإنما يظل أمراً وارداً ومحتملاً.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

## دقســـه

### أولاً: التكوين:

#### ١- الاطفال:

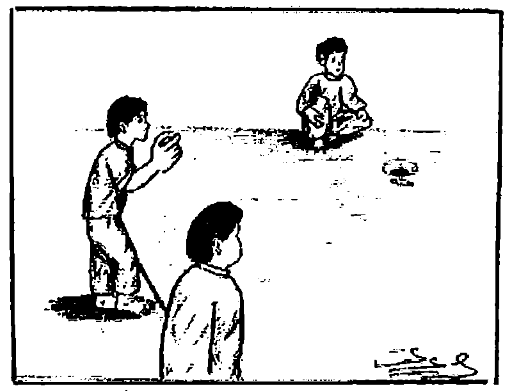
أي عدد من الاطفال.

#### ٢- الأدوات:

تختلف أدوات اللعبة اختلافات كثيرة. وعموماً فإنه يتم استخدام الأدوات التالية:

١- حفرة صغيرة في الأرض.

٢- أدوات مختلفة: أزرار-نوى البلح أو الثمر-نوى التمر الهندي-الأهواك «المشابك»...إلخ. وعموماً فإنه يتم استخدام نوع واحد فقط من هذه الاصناف في كل لعبة.



### ثانياً: طريقة اللعب:

يتم تحديد خط معين يرسم على الأرض-أو تتخذ أي علامة أخرى-وذلك كخط للبداية. يقوم كل طفل برفع قطعة من أدوات اللعب-زره،

نواه...إلخ. على خط اللعب. ثم يقوم بوضع رأس إبهام يده اليمنى على سبابة اليد اليمنى -إذا لم يكن اللاعب أعسر. ثم يدفع بتلك القطعة نحو الحفرة بواسطة الابهام. وبالتالي يكون الأول هو الذي تتحقق فيه أحد الحالات الآتية:

١- ادخال قطعته أولاً الى الحفرة.

٢- الدفع بها الى أقرب مسافة من الحفرة شرط الا يكون في الحفرة أي قطعة اخرى.

وذا حدث أن تمكن طفل آخر من الدخول الى الحفرة، بعد الطفل الأول، فإنه بذلك يحتل المركز الثاني، فيما يكون الطفل الذي يقع في أقرب نقطة للحفرة محتلاً للمركز الثالث وهكذا.

يقوم الطفل الأول بتحصيل حصة كل طفل في اللعب، سواء كان قطعة واحدة أوأكثر من ذلك المهم أن الجميع يدفع بالتساوي. ثم يقوم برميها- وهو جالس بالطبع- دفعة واحدة من فوق خط اللعب باتجاه الحفرة المعنية. وكل قطعة تدخل الحفرة تكون من نصيبه، حيث يقوم بتحصيلها في نهاية دوره مالم تحتم ظروف أخرى غير ذلك كامتلاء الحفرة أو هلع اللاعب على قطعة...إلخ.

بعد ذلك يسعى الى إدخال بقية القطع الى الحفرة بنفس الطريقة الابهامية السابقة أو بدقسها أي دفعها بواسطة الابهام المتخلفة بالسبابة، وهكذا.

وعموماً فإنه يشترط التالي لاستمرار اللاعب في اللعب أوفي الدور:

١- أن لاتؤثر عملية«الدقس»-الدفع- على أي قطعة أخرى بمعنى أن لاتحركها بتأثير من حركة الاصبعين.

٢- أن لاتصطدم القطعة«المدقوسة» بأي قطعة أخرى أثناء اندفاعها نحو الحفرة.

٣- أن تصل القطعة«المدقوسة» الى داخل الحفرة نفسها.

أمـا إذا أخل بأحـد هذه الشروط فـإن دور اللاعب ينتـهي في اللعب ويحل الدور على الطفل التالي. وهكذا.

وعـومـاً فإن الطفل الذي يتحـصل أو يتملك أكبـر عدد من القطع هو المنتصر في اللعب ويسمى بـ«السابي».

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تتجلى أهم الجوانب الفنية في قدرة الطفل اللاعب على تحقيق الآتي:

١- التصويب الدقيق صوب الحفرة.

٢- اللعب بحـذر أو بطريقـة رشـيقـة تجنب اللاعب اصطدام القطع ببعضها البعض.

٣- الرمي المناسب في البداية بحيث يحقق دخـول أكبر قدر من القطع الى الحفرة.

٤- الرمي بطريقـة لاتسمح بترادف القطع فوق بعضـها البعض أو تجاورها بشكل مزدحم بمايعيق رشاقة اللعب وانسيابيته.

**رابعاً: الفكاهة في اللعب:**

تتـجلى فكاهـية اللعب في«الوقـوع في المحذور» حـيث يعـمـد الطفل اللاعب الى الحذر المتناهي لكي لاتؤثر حركة أصبعيه على أي من القطع الأخـــرى. ولكنه مـع هذا يقع في هذا المحظور. بل إن الادهى من ذلك قدرته على تجاوز المحظور. ووقـوعه في فخ قطعة اخرى غير متوقعة فنياً.

### خامساً: الجوانب التعليمية:

إن أهم الجوانب التعليمية التي تنطوي عليها اللعبة تتمثل في النقاط التالية:

١- السعي الى كسب أكبر قدر ممكن اعتماداً على المهارات الفنية والتقنية.

٢- تعويد الطفل على اقتناص الأسهل والأيسر-حيث يعمد أثناء لعبه الى إدخال القطع الأكثر قرباً من الحفرة...إلخ.

٣- دقة التصويب وتجاوز المعيقات المطروحة أمامه.

### سادساً: الجوانب النفسية:

تتجلى أهم الجوانب النفسية المرتبطة باللعبة في كونها تنطوي على كسب ملموس. أو بمعنى آخر انطوائها على «ثواب» ملموس فور تحقق اللعب الايجابي-الماهر من قبل أي من الاطفال. والعكس في الحالة العكسية.

كما أن اللعبة تنطوي على بعض الحوافز التي تمكن الطفل ليس فقط في إثبات ذاته -في إطار اللعب نفسه- بل وتفرده في اللعب ايضاً.

### سابعاً: الدلالات:

تتمحور الجوانب الدلالية للعبة حول موضوع الجوانب التعليمية.

# عروس وعروسة

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الأطفال:

أي عدد من الأولاد والفتيات ويستحسن أن يكون الحد الأدنى لهما أربعة.

### ٢ـ الأدوات:

أي أدوات مختلفة تحقق أغراض تأثيث المنزل. علب فارغة قطع قماش...إلخ.



## ثانياً: طريقة اللعب:

يتم اختيار عروس من بين الفتيات ويطلق عليه اسم «عروسة» فيما يتم اختيار عريس من بين الفتيات ويطلق عليه اسم «عروس».

---

*المردؤ: إسم يطلق على حجاب العروس

يقوم الاطفال بالتهيئة للعرس، فيما تكون الفتيات قد انتهين من ترتيب منزلهما. وتتم عملية اللعب طبقاً لتقاليد الريف في مثل هذه العشوة حيث تقرع الطبول« الطيسان أوالعلب المعدنية الفارغة» ثم تتم عملية زف العروسة الى منزل العروس ويجلسان بجواربعضهما. فيما يقوم العروس بفتح حجاب عروسته بعد إعطائها شيئاً من المال«حق المردؤ»* بعد ذلك تبدأ الرقصات والزغردات والأغاني حتى يحين موعد النوم حيث يغادر المدعوون بيت العريس ليتركوا«العروسين» في حالهما.

ملاحظة: أحياناً تمتد طقوس اللعبة الى مابعد ذلك بقليل.واحياناً يختزل هذا الموقف.

وعموماً فإن اللعبة يمكن أن تمتد الى أكثر من ذلك. حيث تقوم«العروسة» في الصباح التالي للعرس لتعد الطعام«العائلي» الأول في«حياتها الجديدة»

وأحياناً تدعو زميلاتها لحفلة طعام. ويدعو«العروس» زملاءه..وهكذا دواليك.

بعد ذلك فإن اللعبة قد تعاد مع اثنين آخرين، فاثنين وهكذا.

### ثالثاً: الجوانب النفسية والدلالات:

تعكس اللعبة تطلعات الاطفال الى القيام بأدوار اجتماعية، والى رغبتهم في التوافق النفسي والاجتماعي مع المحيط السائد.

ورغم أن للعبة انتشارها في مجتمعات متعددة إلاّ أنها-مع هذا وذاك- تظل محتفظة ببعض خصائصها الاقليمية ذات الطابع المحلي.

# قُطمهْ.. قُطمهْ

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

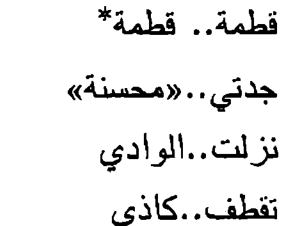
أي عدد من الاطفال. وتقوم الجدة أوالأم بدوركبير في هذه اللعبة. فلولاهما لبدت اللعبة باهتة وغير مثيرة.«ويمكن أن يقوم الجد أو الأب بهذا الدور-إلاّ أن هذا قليل الحدوث».

## ثانياً: طريقة اللعب:

يجلس الاطفال بجوار بعضهم ويمدون أرجلهم بشكل متلاصق الى الامام، فيما تجلس الجدة-الشخص الأكثر تأهيلاً للمشاركة في اللعب-وسطهم.

تقوم الجدة بالانشاد للاطفال، مع وضع يدها على ركبة كل طفل مع كل كلمة تقولها. حيث تبدأ بمن هم على يمينها، ثم تنتقل بعد الى اليسار وهكذا.

وعموماً فإن الجدة تقول في إنشادها ذاك«مع ملاحظة أن النقطتين تعنيان ملامسة يد الجدة لركبة أحد الاطفال».



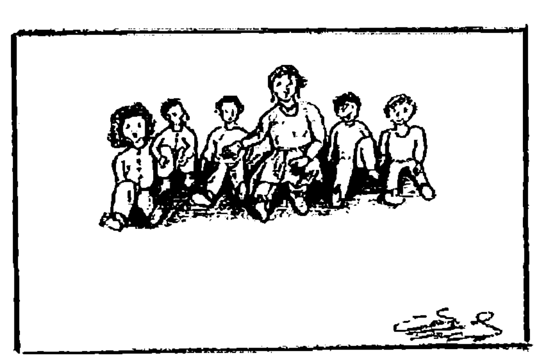
قطمة.. قطمة*

جدتي..«محسنة»

نزلت..الوادي

تقطف..كاذي

لابنة..الهادي



* يلاحظ في كلمتي«قطمة»و«محسنة» انه يتم كسر الحرف قبل الأخير في اللهجة الشعبية القديمة.

شعره..طول

وزاد.. هول

يسقي.. ويمطر

وعلى..«التعكر»

يالله..بآذي**

ومن تقع على ركبته يد الجدة أثناء قولها لآخر كلمة في الانشاد«التعكر» أو«بآذي»-حسب رغبة الجدة- فإن على الطفل أن يثني ركبته الى الأعلى. أو كما يقال«تخرج» الرجل من اللعبة. فيما تظل الرجل الأخرى ممدوة حتى يأتي الدور عليها. والطفل الذي يثني رجليه الاثنين يخرج من اللعب.

بعد ذلك تعيد الجدة الانشاد مرة اخرى وهكذا حتى آخر رجل من الأرجل الممتدة. ولما كان الانشاد يتطلب«طرفين»-رجلين- على الأقل، فإن الجدة تتعامل معها بإحدى الطريقتين التالية: إما أن تضع رجلها هي- أو رجل أي طفل آخر وإن كان هذا قليل الحدوث- وإما أن تعتبر الأرض هي الطرف الثاني، وإما أن تطلب منه مد رجله المرفوعة كطرف ثان.

وعموماً، فإن اللعبة ليس فيها منتصر بالشكل الحاسم. إلاَّ أن الاطفال يتمنون لو أن كل واحد منهم بقي حتى الأخير. إذا لم تثن ركبته من الانشاد الأخير-يعتبر كما لو كان هو«المنهزم» في اللعب-ويطلب منه إنزال رجله الأخرى الى الميدان ليصبح هناك طرفان في اللعب. يتم إعادة اللعبة بينهما مرة اخرى. حتى يتم إخراجها الاثنتين بشكل نهائي من اللعب. وهذا ماتتحكم فيه الجدة الى حد كبير إذ بامكانها تكرار اللعبة

** باذي: بهذه مع ملاحظة أن الشطر الأخير لايقال دائماً وانما بحسب الرغبة.

من جديد مرة، كما أنه بامكانها ثني رجليه الى النهاية. ليعود بذلك كافة الاطفال الى اللعب من جديد إذا توفرت الامكانية لذلك، أي إذا وافقت الجدة، أو إذا لم يحن بعد موعد النوم.

**ملاحظة أخيرة:**

يلاحظ أحياناً أن تدخل الجدة رجليها ضمن دائرة اللعب. فيما تعود في بعض الاحيان الى اعتبار نفسها عنصراً خارجياً فيه. وذلك تبعاً لما إذا كانت لديها الرغبة في إطالة اللعب من عدمه. ويحدث-بعض الاحيان- أن يدرك الاطفال قصد الجدة بشكل خفي، فيعمدون الى الالحاح اللجوج على الجدة لأنها تعتبر نفسها عضواً في اللعب.

**ثالثاً: الجوانب النفسية:**

تعتبر اللعبة-في حد ذاتها-من ألعاب التسلية الخفيفة التي يمارسها الاطفال في إطار المنزل.

كما أن حصول الطفل على حنان «الجدة» ورضاها يمثلان جانبين هامين لايمكن الاستهانة بهما على أية حال.

**رابعاً: الدلالات:**

لايمكن الوقوف على معنى محدد لاسم اللعبة. قطمة أو مصدره فيما يمكن القول- بشكل عام-إن اللعبة تمثل واحدة من ألعاب التسالي المنزلية، التي تهدف الى إشاعة جو من الهدوء داخل المنزل.سواء من خلال قيام «الجدة» بتجميع الأطفال حولها، والاشراف على مسار اللعب بينهم، أو من خلال النص الشعري القائم على ترغيب الاطفال بجو الهدوء:

تقطف كاذي

لابنة الهادي

ولماكانت مكافأة الهدوء هي الكاذي، فإن المسألة تعكس حينها الطابع النسائي لمنشأ اللعبة،حيث يمثل«الكاذي» للمرأة الريفية شيئاً ذا قيمة جمالية واجتماعية.

# ياقصبــه..اتــقصبي

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

أي عدد من الاطفال مضاف إليه الجدة.

## ثانياً: طريقة اللعب:

يجلس الاطفال الى جوار بعضهم مادين ارجلهم الي الامام.فيما تقوم الجدة بالانشاد لهم-واضعة يدها على ركبهم-أو أرجلهم- مع كلمة تقولها. حيث تقول:

يا«قصبة».. اتقصبي.

من«جحرة»..من..اتقلبي

ياحاية.. يابابة.

ياقحبة..«عمر»... الفساية

ومن تأتي الكلمة الأخيرة على إحدى رجليه يتحمل عيب العمل الذي أقدم عليه، باعتباره الذي قام بفعل«الفسي».

ويلاحظ أنه لأغراض التسلية أحياناً يتم تشطير الكلمة الأخيرة الى قسمين:

ألف.. ساية.

وذلك إذا انتهى الانشاد عند طفل معين فيما المطلوب إثارة الطفل الذي يليه مباشرة.

## ثالثاً: الجوانب الأخرى:

يمكن مراجعة لعبة:قطمة..قطمة

# موبـــك وادُميـــم

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

أي عدد من الاطفال

## ثانياً: طريقة اللعب:

يقـوم كل طفل باغـلاق يديه-قـبـضـهـمـا- ثم يضع أحـداهمـا فـوق الأخـرى. ويفـعل الطفل الثـانـي بالمثل إلاَّ أنه يضـعـهـمـا فـوق يـدي الطفل السابق،وهكذا يفعل الثالث والرابع.. إلخ.

بعد ذلك يدور الحـوار التـالي بين الطفل الأسـفل والطفل الأعلى حـيث يبدأ الأسفل الحوار بقوله:



-مياو..

-موبك وادميم؟

-إيدي تحت«القصيص»

-طلعه«المنظرة» تستريح

فيعـمد الطفل الأسـفل-«الدمـيم» تصـغير دم.. وهو القط-إلى إخـراج يده السـفلى ويضـعـهـا على يد الطفل الأعلى.. ثم يعـيد الحـوار السابق مـرة أخـرى.

بعــــــد ذلك يـنـتــــــقـل الـحـــــوار الى طـرفين: الـطـرف الأسفل«الجديدة«والأعلى«الذي كان سـابقاً في الأسـفل».. وهكذا يستمر اللعب بينهم إذ يتحول الأسفل الى الأعلى، والأعلى الى الاسفل.

ويحدث أحياناً أن يقوم الاطفال بدغدغة الطفل الذي كان في الأعلى-في بداية اللعب- وذلك في اللحظة التي يعود فيها نهائياً-بكلتا يديه-الى الأعلى مرة اخرى.

كما يحدث-لحظتها- أن يقوم الاطفال بقرص الطفل الذي كان في الأسفل-في بداية اللعب- وعاد الى مكانه الأسفل مرة اخرى.

ويحدث هذا تبعاً للاتفاق المسبق على ذلك.

## ثالثاً: الفكاهة في اللعبة:

تتجلى فكاهة اللعبة في حالة الهرج والمزح التي ترافق عمليتي الدغدغة والقرص، أثناء عودة الطفلين الأول والأخير الى مواقعهما السابقة.

## رابعاً: الجوانب التعليمية:

تبرز الجوانب التعليمية للعبة من خلال محاولة إكسابهم الاحساس بالتعاطف مع ذوي المستويات الطبقية المتدنية:«الدميم»- باعتبار أن الطفل الأعلى-الذي يملك حق انتقال«الدميم» الى الأعلى-من المستويات الطبقية الرفيعة.

## خامساً: الجوانب النفسية والدلالات:

تراجع لعبة:«قطمة..قطمة».

## سمينـــــه

### أولاً: التكوين:

#### ١ـ الاطفال:

طفل واحد فقط بالاضافة الى الجدة«أو الأم».



### ثانياً: طريقة اللعب:

تمسك الجدة يد الطفل في يدها، وتظل ممسكة بها. فيما تقوم بوضع سبابة يدها الأخرى على لسانها،ثم تنقلها الى راحة يد الطفل، وتحركها بشكل دائري في وسط يده قائلة:

سمينة.. سمينة

سمينة..

ثم تبدأ ذلك«بثني» أصابعه، قائلة مع كل حركة تقوم بها:

آذي طريق الجمال

---

* تذكر الجدة اسم حيواناً مع كل اصبع تعطفها، وليس هناك تخصصاً للاسماء مع الاصابع.

** لفظ إيقاعي تردده الجدة مع كل حركة من اصبعيها ويأخذ اكثر من صيغة مختلفة:«تيك..تيك»إلخ. او اي صوت آخر.

وآذي طريق الحمير

واذي طريق...*

وهكذا مع كل اصبع حتي تنتهي منها جميعاً.

بعد ذلك تحرك الجدة سبابتها الوسطى ابتداءً من طرف يد الطفل: «تك..تك»..** حتى تصل الى مرفقه فتتوقف قائلة بشكل ندائي.

-واعم راعي!

فيجيبها الطفل قائلاً:

-ها.

-أينه أروح الغنم:«الحيد» وإلاَّ«الديمة»؟

وسواء أجابها الطفل بهذا أو بذاك الجواب فإنها تنقل سبابتها بعد ذلك لتدغدغه تحت إبطه قائلة:

الحيد.. الحيد..*

أو، الديمة.. الديمة...**

ويضحك الطفل بتحقق الهدف الأساسي من اللعبة.

**ثالثاً: الجوانب الأخرى:**

تراجع بشأنها لعبة«قطمة..قطمة»

---

* الحيد: الغار

** الديمة: بناء خاص توضع فيه المواشي

# فـــــوره

## أولاً: التكوين:

### ١ـ الاطفال:

تتكون اللعبة من طفلين فقط. مع العلم بأن هناك إمكانية لأن تلعب بواسطة ثلاثة أوأربعة اطفال كحد أقصى. ولكن مستوى تعقيدها يزداد بصورة كبيرة آنذاك. ولذا فإنها تلعب دائماً بواسطة طفلين فقط.

### ٢ـ الأدوات:

١- ثلاثة عيدان، وثلاث حصوات.

٢- مرفع يرسم على الأرض، مع توصيل قطريه، ورسم عمودين أحدهما أفقي والآخر رأسي وذلك على النحو التالي:



## ثانياً: طريقة اللعب:

يجلس الطفلان بشكل متقابل، حيث يقوم احدهما برص عيدانه على الثلاث النقاط التي أمامه، فيما يقوم الآخر برص حصواته على النقاط التي أمامه، بشرط أن تكون النقاط على أحد اضلاع المربع نفسه.

أ ع د-ب ص حـ/أو/م س ب- د ل حـ.*

يبدأ كل طفل بتحريك قطعة واحدة من قطعه الثلاث في كل نقطة ولمسافة نقطة واحدة فقط أفقية كانت أم عمودية أو قطرية ثم يقوم الطفل الثاني بتحريك قطعة واحدة، وكذا بالتناوب الى أن يتحقق حسم اللعبة من قبل أي من الطرفين.

وعموماً، يكون المنتصر هو الطفل الذي يتمكن من نقل قطعه الثلاث الى نقاط الخصم«أي أن يتم تبادل المواقع والمنتصر هو الذي يصل الى موقع الآخر أولاً» أو أن يرتب الطفل قطعه الثلاث على خط مستقيم في اتجاه: أفقي، عمودي،قطري.

**ثالثاً: الجوانب الفنية:**

تتجلى الجوانب الفنية في اللعبة في قدرة الطفل على تحقيق إحدى النقاط التالية أو جميعها:

١- التمكن من فرض حالة الحصار على الخصم في الوقت الملائم وتحقيق حالة الحصار في الوضع التالي:

أ- يكون اللاعب الأول مستولياً على نقطتي د،م.

ب- يكون اللاعب الثاني مستولياً على نقطتي ح،ل

في هذه الحالة تكون قطعة اللاعب الثاني الواقعة في النقطة ل محاصرة لأنها لاتستطيع القفز فوق مستوى النقاط الأخرى.

كما أنه يمكن للطفل أن يفرض حالة حصار كاملة ممايحقق هذا الوضع له نقلة إضافية بالاضافة الى نقلته الاصلية.

* ويمكن ان تلعب بواسطة النقلات المفتوحة، اي بدون ترتيب القطع على ضلع المربع. ويتم الوضع بالتبادل أي لعبة لهذا ولعبة لذلك وهكذا.

٢- التمكن من الوصول الى الجانب الآخر بسرعة أكبر،وذلك من خلال الاعتماد على أقصر الطرق.

٣- الاستيلاء على نقطة الوسط بأي ثمن. ويلاحظ هنا أن يمنع اللعب الى نقطة الوسط منذ النقلة الأولى لأي منهما. مالم يتم اشتراط ذلك سلفاً. وتعود الأهمية الخاصة لنقطة الوسط الى كونها نقطة محورية تستطيع الوصول الى أي نقطة من نقاط اللعب بسهولة ويسر، كما أنه لايمكن محاصرتها.

٤- طرد الخصم من نقطة الوسط عن طريق النقلة الاجبارية ويتم ذلك بعد محاصرة القطعتين الأخريين.

**رابعاً: الدلالات:**

تبدو اللعبة في مجملها أجنبية الطابع، ولعل ذلك مايتبين من خلال الآتي:

١- كون اللعبة لاترتبط باسم معين ملتصق بها. علما بأن التسمية المرتبطة باللعبة تعني باللهجة الشعبية«الانتصار» تقريباً.

٢- تطابق شكل اللعبة-أو مربعها بالأخص- م شكل العلم البريطاني، ممايمكن الاستدلال من ذلك أنها بريطانية المنشأ أو الطابع.

٣- كون اللعبة جديدة.

ربما انتقلت اللعبة من خلال التواجد الاستعماري البريطاني في الشطر الجنوبي من الوطن.

# ياغمـــــامـــة

ليست هذه بلعبة محددة بقدر ماهي إنشاد ينشده الاطفال أثناء سقوط المطر، حيث تقول كلمات الانشاد:

ياغمامة: سو دي ، نو دي

سلمي لي«مكان» سيدي*

وسيدي بـ«الدكة»

و«الدكة» تشتي قفله

والقفله عند النجار

والنجار يشتي«حقين»

و«الحقين» مع البقر

والبقر تشتي حشيش

والحشيش بالجبال

والجبال تشتي مطر

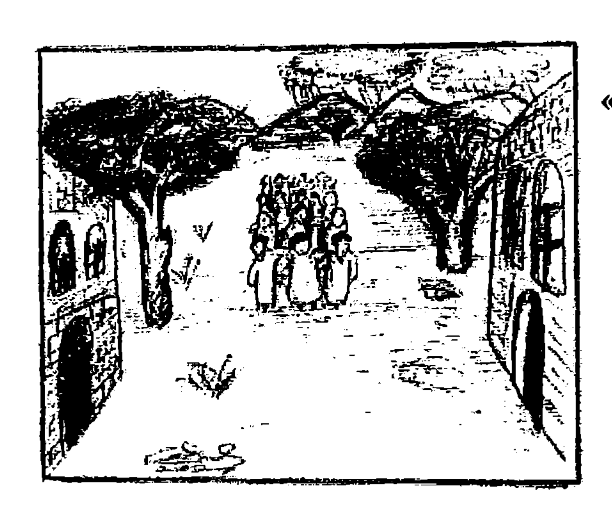
والمطر عند ربنا

هللوا يااصحابنا

منكم ثمانية

تعلبوا«الخولانية»

بالسيوف«والجنبية».



* أحياناً يقال الشطر: سلمي لي«ماقال»سيدي
وإن كان المعنى لايتسق كثيراً مع البناء الشعري.

## المراجع:


١- مجلة التراث الشعبي العددان الثالث والرابع لعام ٤٨م العراق

٢- حسين قدوري: لعب وأغاني الاطفال في الجمهورية العراقية- دار الرشيد للنشر السلسلة الفلكورية ١٩٧٩م

٣- د. فاروق عبدالحميد اللقاني.. تثقيف الطفل. فلسفته وأهدافه، مصادره ووسائله«سلسلة» كتب علم النفس-الناشر منشأة المعارف بالاسكندرية ١٩٧٦م

٤- أميمة كامل.. مشكل الطفل الأول-منشورات إقرأ...سلسلة المكتبة الطبية بيروت - لبنان.

٥-«ترجمة» علي النزيلي..
J.C AGGARXWAL.. THERY AND PRINCIPLES OF EDUCT ON
VIKAS PUBLISHINF HOUS

٦- مجلة التراث الشعبي العدد الرابع.. السنة الحادية عشر-١٩٨٠ العراق.